TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超级机器人大战史

恶魔召唤师2 (SS) LAGUACURE (PS)



Blaze & Blade

机种：PS
类型：RPG
厂商：T & E SOFT
媒体：CD-ROM



卷首语

已经很久没有轻闲的时间了，即使这篇“卷首语”也是在忙忙碌碌中草草写就的！

一月份真是太繁忙了，新一年的杂志在版式方面有了新的变化，应该说比过去更“顺眼”了，但是否符合大家的口味，现在还无法确定。至于栏目方面的改动，我们还希望读者能不断提供宝贵的意见，争取使本刊更贴近广大玩家。目前，几本新的电玩书籍已在编辑之中，其中包括《电子游戏技巧2～电子游戏最新指南与攻略》和《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》，这两本书在风格上截然不同，但保证真材实料，物有所值！

春节就要到了，在此本社全体编辑给大家拜个早年，祝诸君万事如意、身体健康、学业有成！

(月刊)1998年第1期(总第92期)

1998年1月15日出版

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆广告 ADVERTISEMENT

祝全国读者新年快乐!!



主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:CN61-1224/TN
国际标准刊号:ISSN 1004-373X
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
发行　陕西电子杂志社发行部发行
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
电话:029-5511930
广告登记证号　陕工商广字01-036号
定价　6.50元

致读者

令人注目的"集标刊　中大奖"活动已进入尾声,因1月份有元旦及春节等节假日,所以时间较紧,为了能有更充裕的时间对活动进行总结和整理,我们特将本活动的收尾工作放在2月份内进行。所以请集齐刊标的读者注意阅读本刊2月号上的启示,按要求将刊标寄回编辑部,切记不要提前寄出,以免造成不必要的损失!

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



Play Station 价格下调至18000日元

特大新闻!SCE于11月13日将PS机的售价降至18000日元。这是从94年12月PS机发售以来的第五次降价。以前PS售价为19800日元。在全国的商店都可以享受到新的价格,确实是一次迅雷不及掩耳的价格大变动。

不单主机价格有所降低,PS机的配置也发生了变化 。以前在本刊介绍过的有小摇杆的"Dual Shock"手柄现在已经成为标准配置。"Dual Shock"的最大特点是可以还原两种不同的振动模式。相应的软件有《グランツーリスチ》(SCE)、《SIDE WINDER》(ASMIK)、《A列车5》(AITAINK)等。

为了增加机能,还推出了PS用的可以在播放音乐CD时搭载的"SOUND SCOOP"。配合销售中的软件《BABY UNIVERSE》,可以一边听音乐,一边欣赏万花筒般的图像,而且玩家可以制作图像并储存于记忆卡中。

PS的新价格无疑会使其在年末再创新的佳绩。

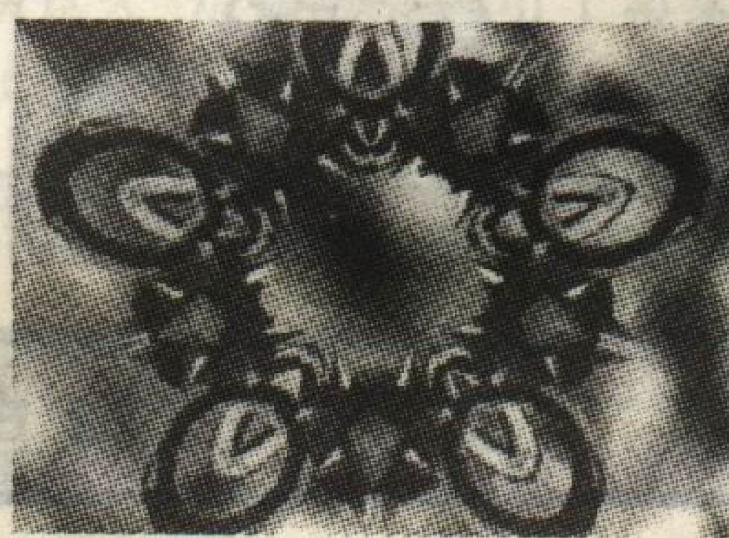


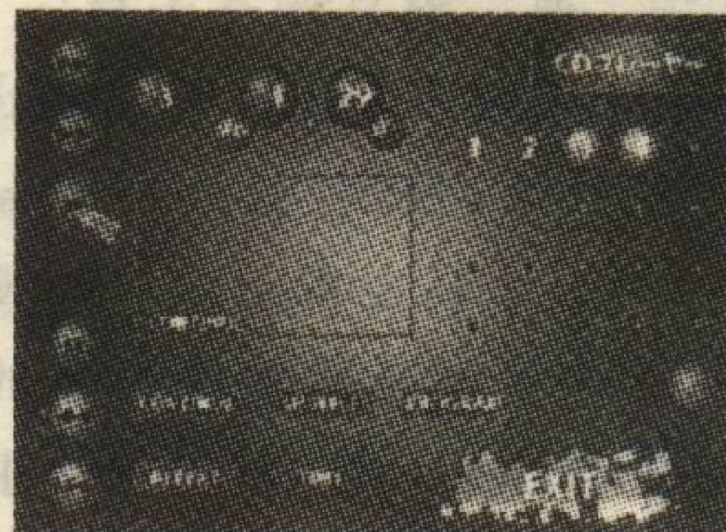


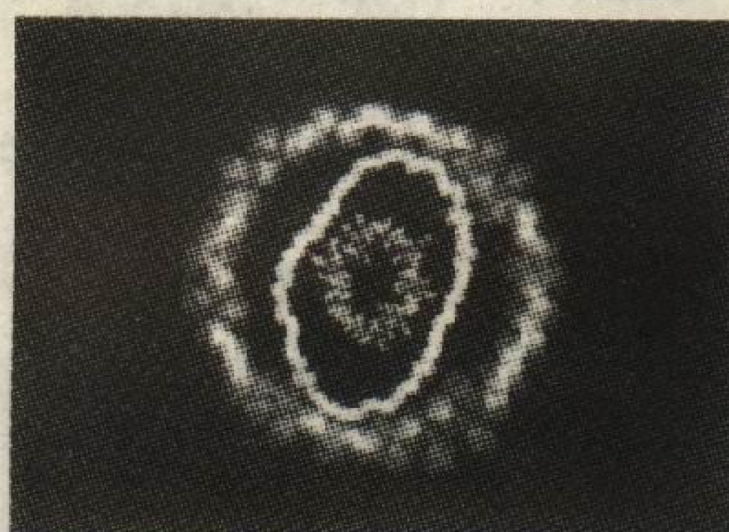
一路下降的价格令玩者欣喜不已!

SOUND SCOOP是什么?

SOUND SCOOP是由于歌手藤井郁弥制作而名声大噪的《BABY UNIVERSE》的改良版。它支持玩家自己选择画面中宝石的颜色和形状,并配合音乐而作成3D万花筒。SOUND SCOOP丰富了"BU"的画面组成,为游戏增色不少。


▲这是BABY UNIVERSE图案,象有宝石镶嵌在上面一样,很有趣。


▲PS音乐CD播放的画面以前是这样。


▲新款PS机只要按下SELECT键,就会切换成SOUND SCOOP画面。

PS新款记忆卡推出　这次是圣诞色

为配合新价格PS机的年末促销攻势,SCE开始发售冬季限定版新款记忆卡。这次推出的圣诞色记忆卡有透明的红、白、绿三种颜色。SCE曾在7月发售无色透明夏季限定版和在10月发售橙色透明秋季限定版记忆卡。作为第三波的三款圣诞色记忆卡定于11月27日起发售,每片2000日元,限定数量40万片。各位玩友想不想收齐三款呢?



世嘉为加强流通成立直销体制

商业硬/软件的大手经销商株式会社ムーシン在98年1月1日和土星硬/软件的经销商SEGA UNITED合并,成立株式会社SEGA・ムーシン 。

以此合并为契机,SEGA成立其产品的直销体系。这有助于直接从零售店得到情报,生产商可以容易的得到使用者的反馈信息。SEGA可以通过这个体系综合考虑海报和宣传品的企画和配送,促进推销效果,以及开展多种多样的宣传活动。SEGA这种强化对玩家支持的策略无疑是大家的福音。

根据ムーシン公开的情况,软件零售店会引入特约店制度,并在将来采用POS以组成流通战略情报系统,以期对玩家的要求迅速灵活地作出反应。

ムーシン现在是占SEGA软件销售量1/4的大手批发商,与SEGA UNITED合并后将成为国内屈指可数的个人消费品经销商,希望能刺激流通和消费更为活跃。

在新的一年开始之际,SEGA的战略能否收效呢?



任天堂的秘密武器?周边机器陆续登场!

11月22日、23日在千叶县举行的"NINTENDO64 Space World 97"展览上,大家可能知道任天堂展出了很多款新作GAME,但是他们还展出了许多64DD和GB的周边机器,所以我们在这期将用整版来专门为大家介绍一下。

最引人注目的是连接于GB上的"Pocket Camera"(便携照像机),它可以插在卡带接口上以数字格式进行照片的摄影,拍好的数字照片可以显示在GB的液晶屏上,而且可以用十字键为照片加上文字注解,并通过通信电缆来进行照片的交换和保存。其专用的"Pocket Printer"(便携打印机)也已预计上市。两款设备预定于1998年2月开始发售,"Pocket Camera"价格定为5500日元,"Packet Printer"定为5800日元。

除此之外,这次展出的还有可以从电视机上摄取图像的"抓图机"等一系列的周边机器。如果全部发售,玩家真可以在任天堂的各款主机上"为所欲为"了,大概谁都无法放弃任天堂不用了吧!



◀▲左侧的便携数码像机可以拍摄四分格像片,并且可以自拍,功能全面。而上方的打印机不但可以打印照片,还可以制作封条。



▲照出的像片在显示屏上是这个效果。



▲通过通信电缆,可以交换像片,十分方便。

不只可以摄影,两款周边机器扩充了GB的各项机能!

Pocdet Camera不仅可以拍照,还可以加工照片,更可以用拍摄的人物作为主角,进行其内置的射击等三个游戏,这样一来是否会令投入感大增呢?



◀可以为拍下的照片进行文字说明,不愧是GAME BOY!



◀玛丽奥打印出来是这个感觉。

可以在Pocdet Printer上打印!

▶更可将拍下的照片任意组合,随易打印出自制的图片,充满GMAE感觉。



玩一下内藏的三个游戏吧!

◀在这里,有着可以让玩者尝试作一次DJ的Sound GAME,当然你也可以使用拍摄下的人物来作主角,这种感觉是不是很奇妙呢?真想早些玩到!

四种颜色类型!

除了黄色之外,像机还有四种颜色可供玩家选择。当然还有为新款透明的GB准备的透明像机。



▶你究竟喜爱哪一种颜色呢,好像透明的这一种更受玩家欢迎!

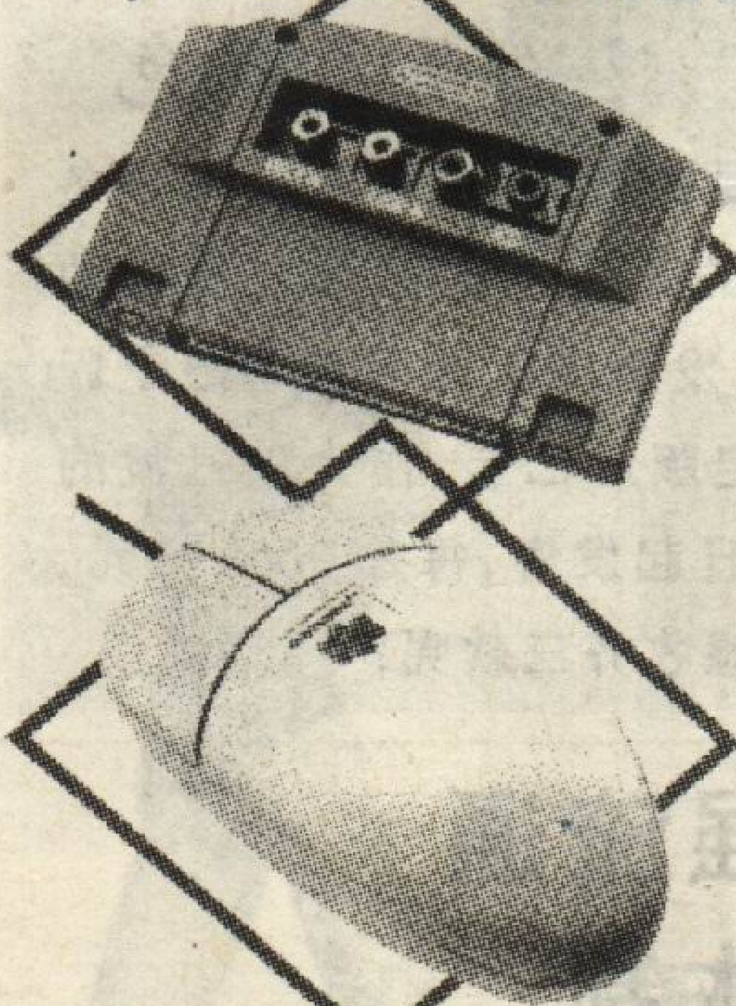
引人注目的周边机器大举登场,任天堂令人难以舍弃!

可以截取电视画面的"Capture Cassat"(抓图卡)"

64DD对应的抓图卡可以将电视画面和声音截取存入任天堂64内。以玛丽奥 Altist系列为名的三款软件预定于98年7月发售,分别是"Talant Maker"、"Picture Maker"和"Polygon Maker",这一系列是对应Capture Casset的第一波。

这三款软件是可以进行游戏主角和Polygon角色制作的工具软件,感觉是"超级任天堂"应用软件"玛丽奥 Paint"的升级版。使用"Capture Casset"可以将从电视上截取的画面和声音与三款软件制作的人物结合在一起。使用方法很简单,只要将"Capture Casset"的输入端接入电视机或录像机的输出端就可以了。Capture Casset及对应软件和任天堂64的鼠标都预计于98年7月发售,价格未确定。

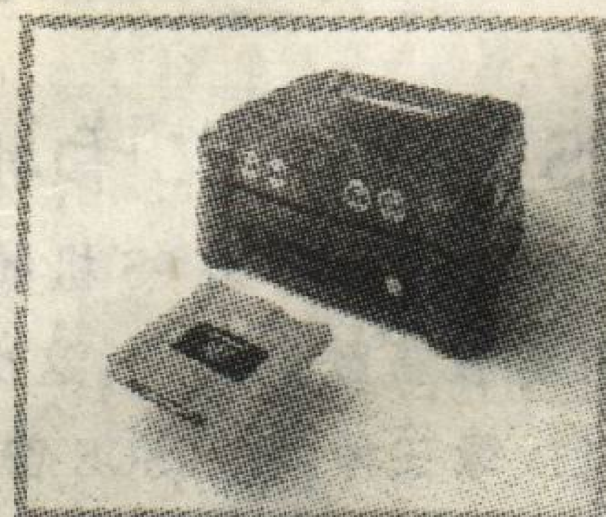
"Capture Cassette"(暂定名)



任天堂64鼠标

▲将Capture Cassette的视频、音频的输入端和电视等连接,就可截取图像。这些图像可显示在游戏画面上。

64DD对应周边机器!



▲"Capture Cassette"可以连接N64,对应软件可连接64DD。



▲这是Talant Maker,可以将自己摄入N64,制作成游戏角色。

64 DD可使用"口袋妖怪"的资料!"64 GB PARK"



任天堂预定于98年6月发售的64DD用软件"Pocket Jam"使用了"口袋妖怪"(GB版)的资料,是Polygon化的怪物们交战的游戏软件。想玩这款游戏必须用任天堂的周边设备"64 GB Pack"。使用方法是将N64用手柄插入接有"口袋妖怪"卡带的64 GB pack。这样就可以使用GB版"口袋妖怪"的资料玩"口袋妖怪 Jam"。一个64 GB park可以接入四支手柄,进行四人对战。

当然这款软件的发售日尚早,其价格也还未确定。

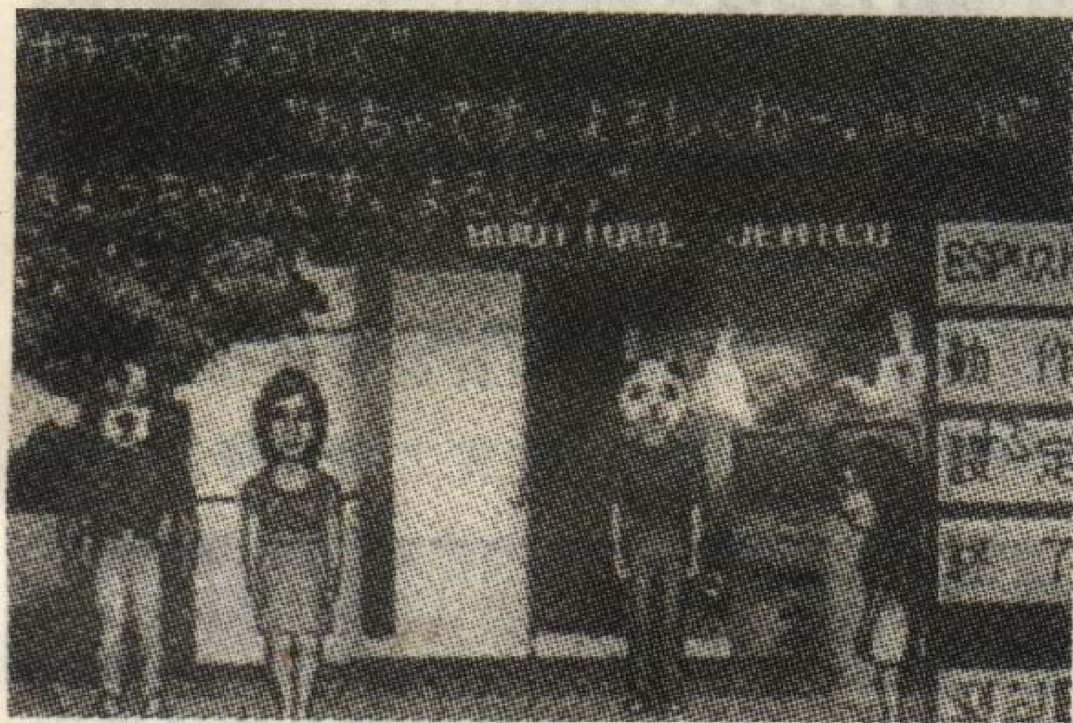


土星 MODEM 的通信软件发售 三个连线游戏物有所值？

世嘉开始发售土星 MODEM 专用的连线游戏，以前对应 MODEM 的软件只有《PADNIFTY》和截图软件《Habitat Ⅱ》等。这次推出的是上述软件的提升版，称为"PANDIFTYV1.1 & Habitat Ⅱ"，其中还收录有 Internet 的浏览器"CRI Charnd Wet"，这几款软件都制作在一张 CD－ROM 之中。

据世嘉发言人说："这次发售是为满足广大希望拥有提升版的消费者，以 Mail 为中心，进一步充实土星的机能。"

此版的发售日为 11 月 27 日，价格 2980 日元。对用土星机连线的消费者可是不容错过哟！


▲3 款通信软件的 CD－ROM 只 2980 日元，有得赚！



▲在 Habitat Ⅱ 中登录了头像和 Object 的最新资料。



OVA 版樱花大战预计于一月份发售 『樱花大战～樱花绚烂』情报

本片公开了花组结成前主角们的故事，这些大家熟悉的主角们当时还很小，大神一郎与藤枝绫女与游戏中的形象有很大差别。

12 月 18 日 BANDAI 发售的 OVA 第一幕（第一卷）"樱花大战～樱花绚烂"的情报中，有 SEGA 版的说明书"樱花大战、太正浪漫 ALBUM"作为初回特典收入，收入的还包括加入最新人物图片的全四卷购买者特典，录像带版付 B1 尺寸的原版海报，LD 版为全四幕收录，并附特制化妆箱，而且还附有包括 OVA 版各篇故事的解说，如果不提前预订，这一版本很难买到，录像带和 LD 共售 5800 日元。



雌雄宠物蛋 在 GB 双双登场

再介绍一下关于 GB 的新闻，BANDAI 开发了 GB 用卡带，预定于 98 年 1 月发售，名为"在 GB 上发现！雌雄宠物蛋"。此卡带比 GB 通常用的卡带更大一些，内置了时钟和声音芯片。这款游戏是最热销的雌雄宠物蛋的 GB 版。将雌、雄两蛋结合在一起，可以生出小鸡。GB 版的卡带由于有时钟和声音芯片内置，所以即使关掉 GB 的电源，小鸡在饿或想玩的时候也可以呼唤玩家，让你投入和小鸡同乐的一天。


▲预定 12 月发售的新型宠物蛋，打开上部将两个蛋结合可以生出小鸡。



◀卡带上部有时钟和声音芯片，即使关掉电源，也能呼唤玩家，很有趣吧！



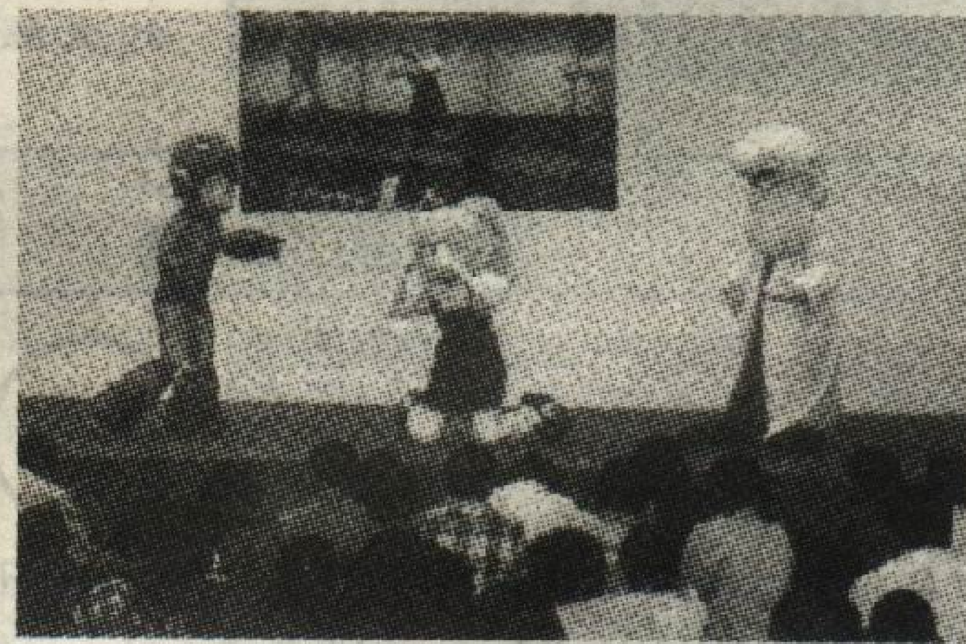
洛克人诞生 10 年纪念会举行 历代洛克人系列全部到场！

11 月 9 日在东京都水道桥的"Prism Hall 举行了为纪念洛克人诞生 10 周年的名为"洛克人大大博览会"的纪念大会。

作为 CAPCOM 的代表作，"洛克人"纪念盛会吸引了很多孩子到场祝贺。当然各代洛克人也齐聚会场，而且会场还设有预计在 12 月 18 日发售的 PS 用 RPG 游戏"洛克人 Dash"和各代洛克人游戏的免费"游戏角"。

据 CAPCOM 公司说："这次大会中以孩子到大人，来的玩家数量超过我们的预计，我们颇感震惊，并进一步体会到洛克人的人气之盛"。

象大会的名称一般，这是洛克人极尽其能的一天，他们被很多的孩子包围，大受欢迎。过了 10 岁生日的洛克人的下一个目标是不是诞生 20 周年纪念呢？

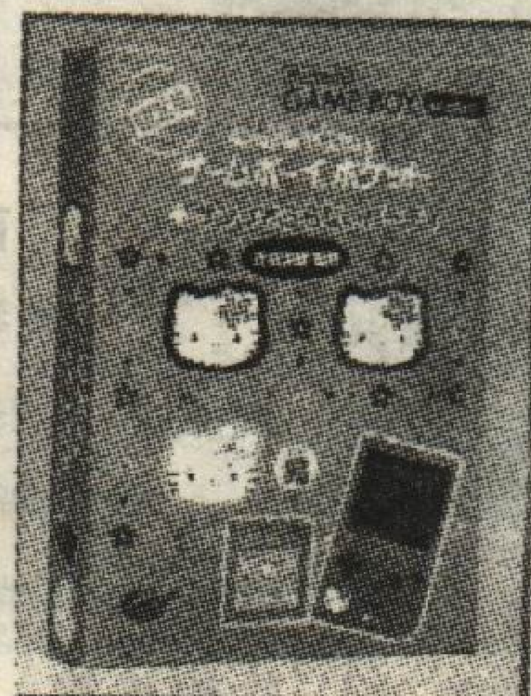


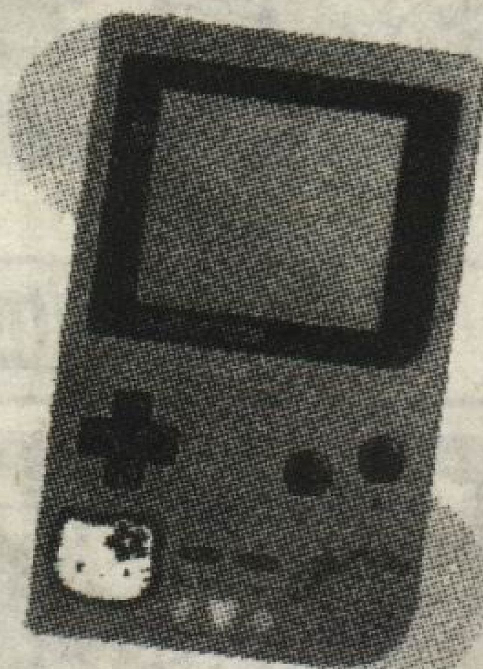


"小猫 KITTY"热潮延及游戏业界 新款 GAME BOY Pocket Kitty Model 登场

任天堂 GB 机又有新颜色机型登场。这一次是饰有小猫 Kitty 的 GAME BOY POCKET，由 Imagineer 发售。这是为任天堂 GB 用"Q 版上海"这一游戏的发售而制作的纪念机型。附此游戏的纪念装，限定发售量 85000 套。Imagneer 发言人说："因为这个游戏是以女性为对象的，所以我们的这一款机型也为适合女性玩家的口味进行了专门设计。"

"Q 版上海"售价 2980 日元，新机附有游戏的纪念装，售价 9800 日元，发售日均为 12 月 5 日。纪念装只有在"Q 版上海"游戏的直销店或通过预约才能买到。要不要送给你的"她"作礼物呢？





有趣！！

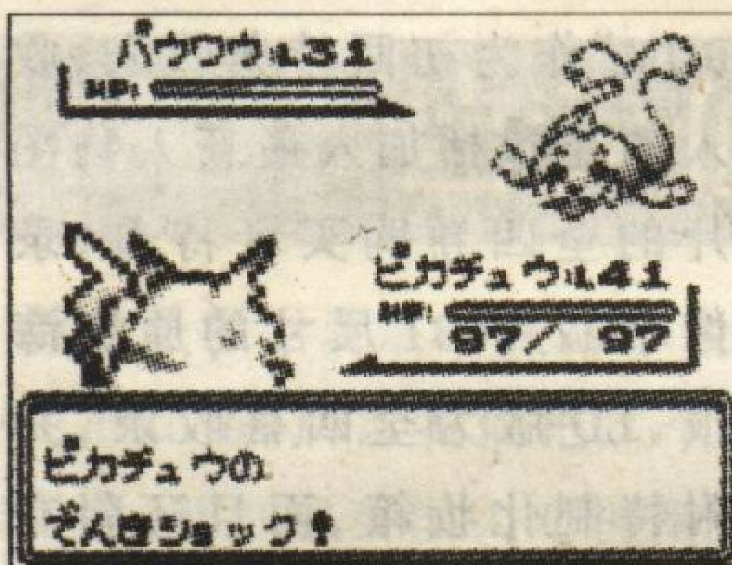
日本热门 GAME 排行榜 TOP10

97年12月20日发布

以销售量为准

排行榜前3位的都是在家熟悉的老面孔，尤其是《口袋妖怪》和《GAME 发现！宠物蛋2》均是GB上的游戏，它们的成绩不难说明游戏的好坏并不在于画面及音效等方面，玩家真正看中的是其趣味性！

口袋妖怪 第1位



GB 厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：1996年2月27日

居然数周名列排行榜的第一位，足见其趣味性之高，也可见同期其它机种佳作不多。

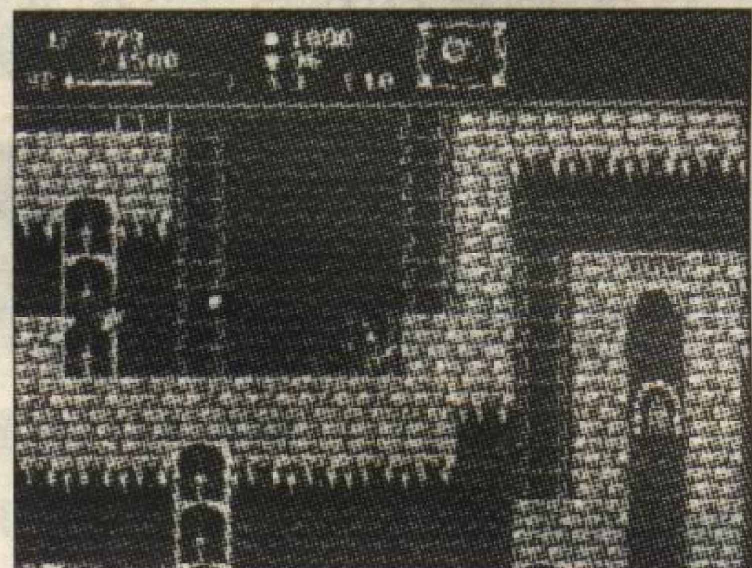
GAME 发现！宠物蛋2 第2位



GB 厂商：BANDAI
类型：SLG
发售日：1997年10月17日

"宠物蛋"的名字国内玩家恐怕已十分熟悉，但是否能想到它居然能在排行榜上列第二位呢？

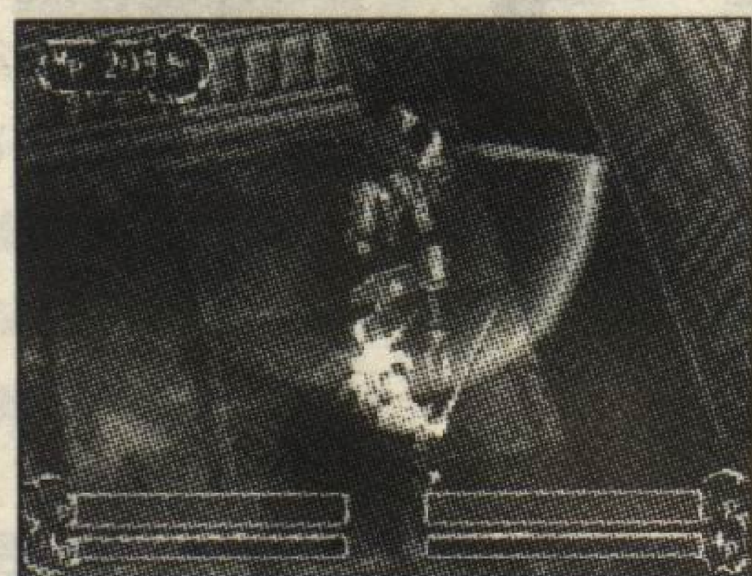
FALCOM 合集 第3位



SS 厂商：日本 VICTOR
类型：ARPG
发售日：1997年11月6日

作为老游戏的合集居然能在排行榜上列第三位，实在是不俗的成绩。

武神传说 第4位



PS 厂商：SCE
类型：ARPG
发售日：1997年11月6日

游戏中的动画素质十分之高，作为 ARPG，人物动作也还算流畅。

血之怒吼 第5位



PS 厂商：HUDSON
类型：对战 ACT
发售日：1997年11月6日

由老牌公司 HUDSON 制作的对战游戏，其魅力在于十分爽快的连技。

大众高尔夫 第6位



PS 厂商：SCE
类型：SPT
发售日：1997年7月17日

高尔夫球游戏在国内玩家中恐怕少有拥护者，但本作的水平确实不低。

怪物工场 第7位



PS 厂商：TECMO
类型：SLG
发售日：1997年7月24日

已经在榜上很长时间了，游戏的乐趣在于培养，可以说是 TECOM 近来少有的佳作。

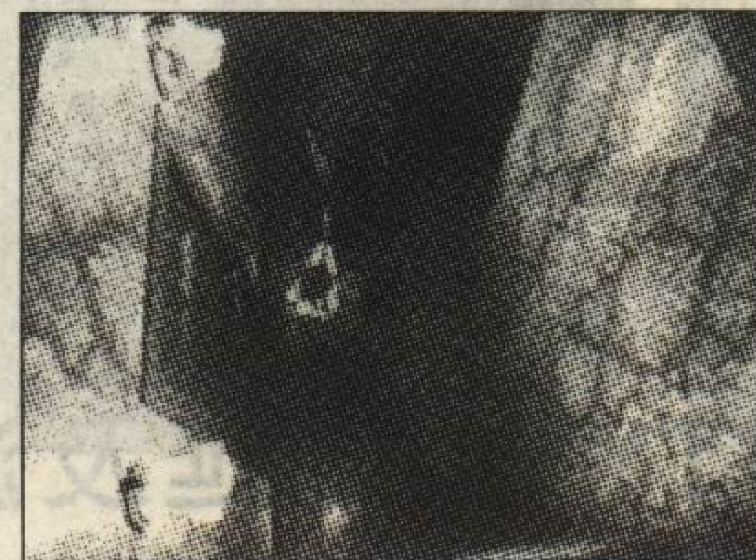
实况棒球'97 开幕版 第8位



PS 厂商：KONAMI
类型：SPT
发售日：1997年8月28日

因棒球游戏在日本玩家中很受欢迎，所以本作有这样的成绩并不奇怪。

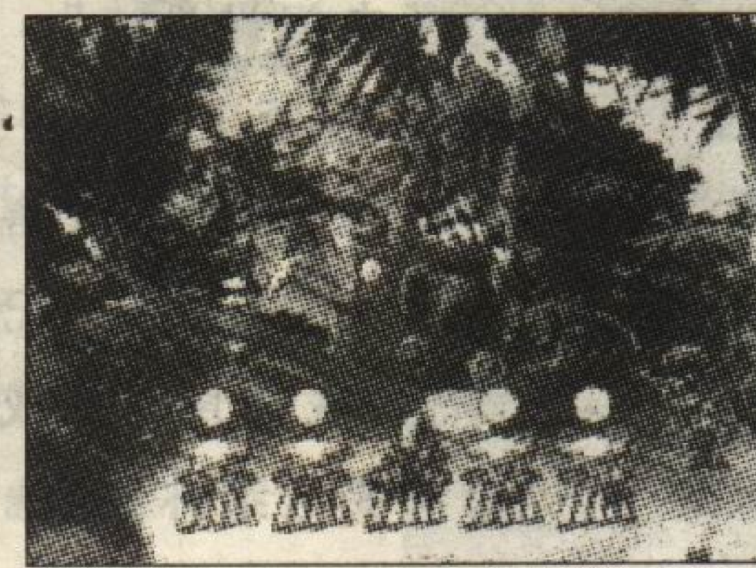
生化危机复刻版 第9位



PS 厂商：CAPCOM
类型：AVG
发售日：1997年9月25日

虽说是一代的复刻版，但因加入了二代的试玩片段而在广大玩家中掀起了热潮。

MOON 第10位



PS 厂商：ASCII
类型：RPG
发售日：1997年10月16日

这是一款充满了童话气息和幻想色彩的 RPG，其背景和人物设定都十分有新意。



武士道之刃 2

PS NEW

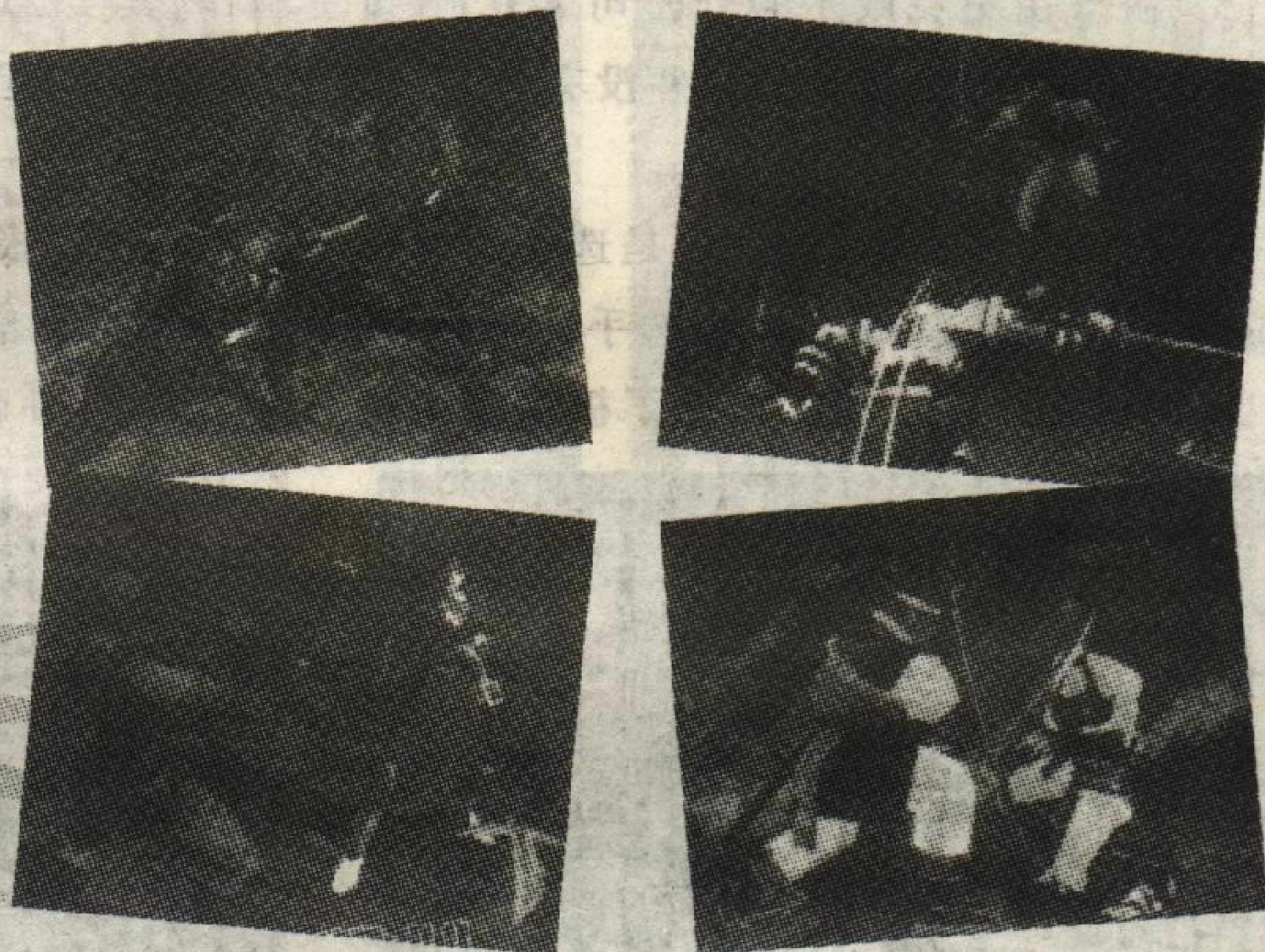
厂商:SQUARE
类型:ACT
媒体:CD－ROM
发售日:未定

责编/E·T

追求"一击必杀"极限的新型格斗游戏

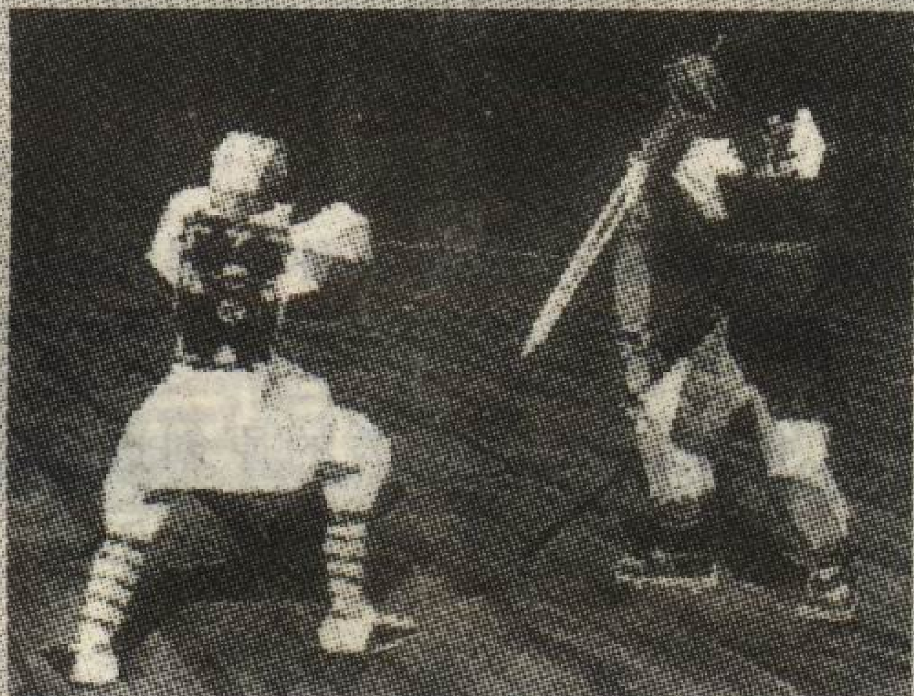
最近大家可能会发现史克威尔出游戏的速度逐渐加快了,可能就是在半年多才发售的《武士道之刃》没想到这么快就有了"2"代的情报。游戏的系统充分体现了史氏不落俗套的制作风格,在"2"代中完全继承了前作的"一击必杀"的系统,由于在前作中出现的攻防体系异于其它的对战GAME,所以当时完全掌握此系统的玩家真是不多,在"2"代中设计者不但强化了前作的系统而且加入了一些新的动作要素,使得此游戏在对战气氛上有更为真实的表现。在游戏中玩者可以充分体验到古代日本武士的武功,由于游戏完全追求一种真实的气氛,所以在对战中真实动作的演出也是我们追求的,"一击必杀"也正是剑道的至高境界。

一击必杀



代表"表"与"里"的2种斩刀法!!

"武士道之刃"表现的是完全接近真实的剑道技巧,所以在攻防系统上也有真实的表现,在前作中各角色的攻击动作作分别设在PS手柄的△、○、×三个键上,而这三个键也代表了三种(上、中、下)斩刀法,□键用来防御。在"2"代中这几种动作作了一些变更,其中○和×键用来攻击,这两种斩刃法代表了"表"与"里"的两种攻击类型,"表"是极为普通的攻击姿势,没有任何花样,但是"里"就有各种各样不同的细微动作出现。这两个键与十字键相组合会出现丰富的招式。防御键的功效也被强化,由防御派生出来的有防御返击等一系列的招式。



里



表



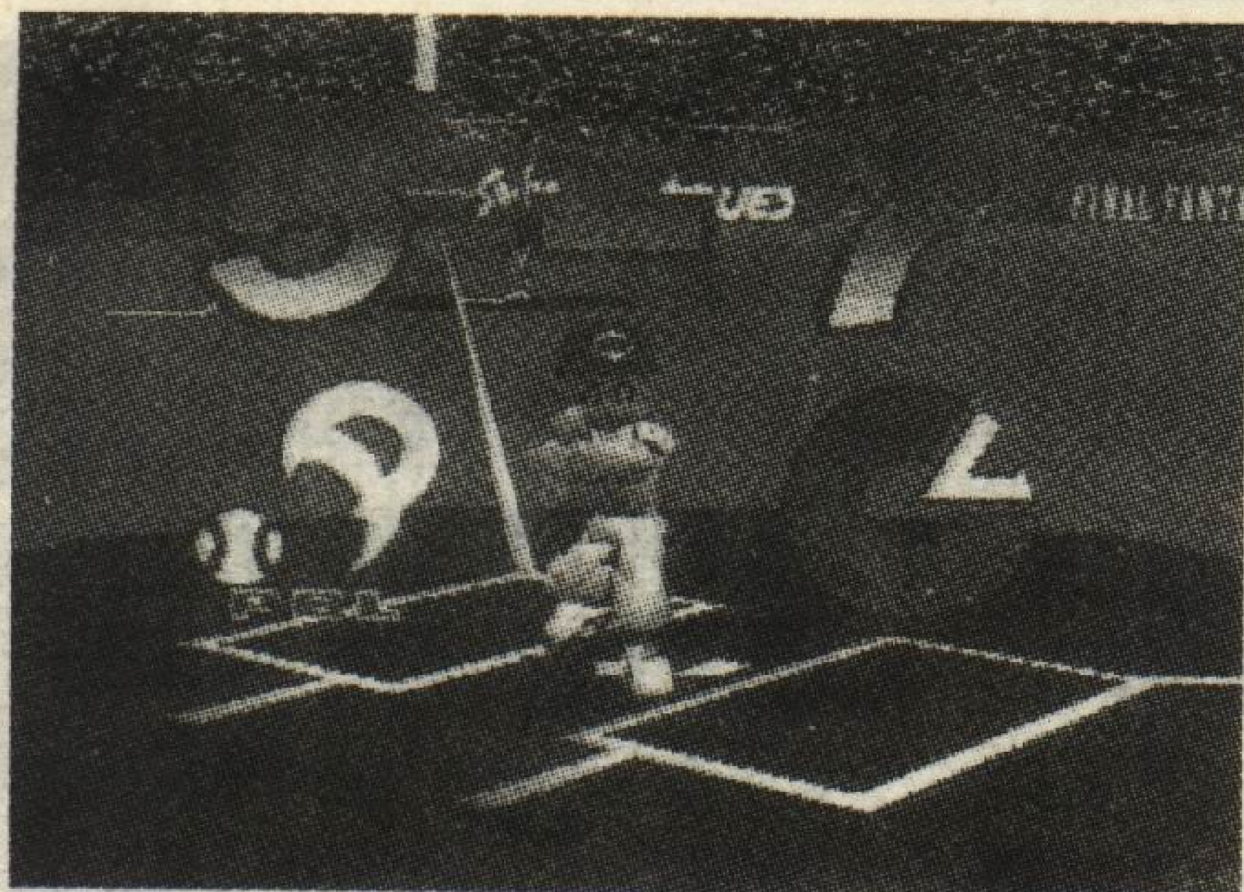
恐怖组织"舍阴党"出场!!

在前作中,主要角色来自于"鸣镜馆"的暗杀组织,这次故事从前作的结尾开始,鸣镜馆真正的敌人"舍阴党"出现,而"2"代的剧情就是由鸣镜当心流与舍阴党之间展开。

游戏者要从这两流派中选择一位角色出来,目标是全灭敌对流派的成员。在战斗你不但要面对敌方的重要角色而且杂兵级忍者也有登场,究竟"鸣镜当心流"、"舍阴党"到底有什么秘密呢?他们之间又有什么关系呢?这一切到"武士道之刃2"发售进就会明白了。







超级棒球



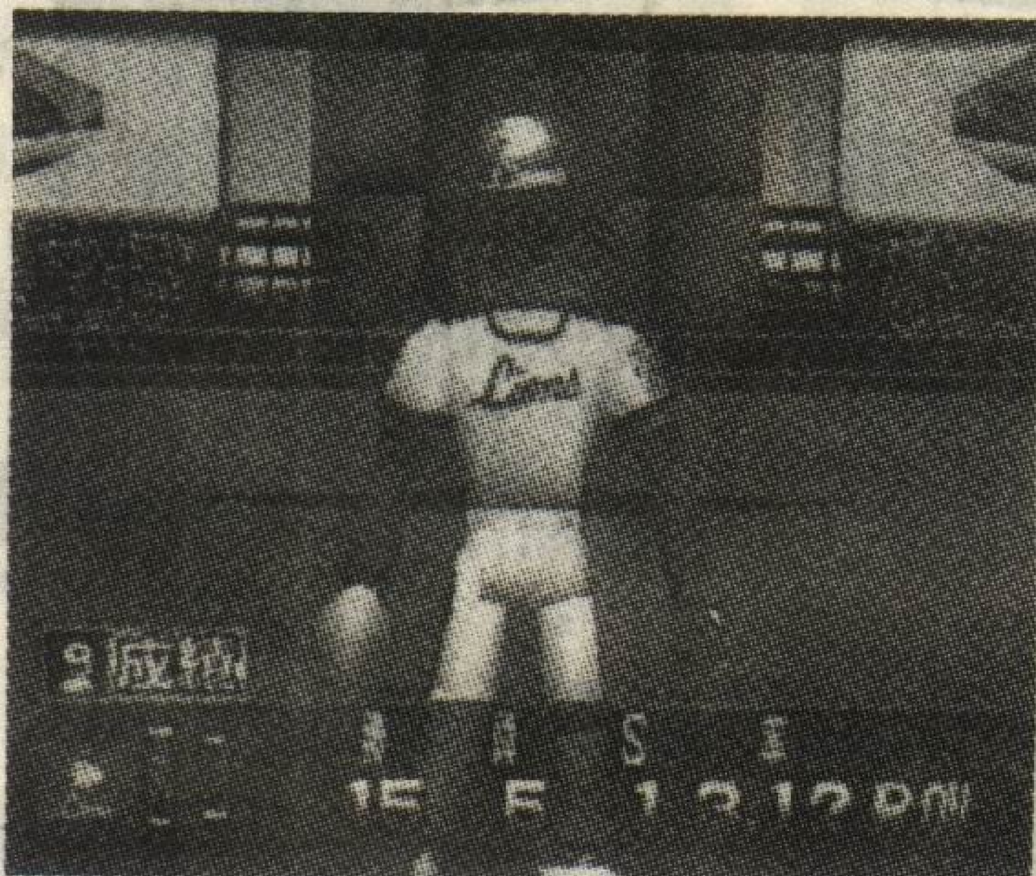
厂商:AQUES
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:98年1月1日

责编/E·T

带有养成色彩的棒球游戏

游戏由史克威尔的分公司AQUES负责制作,其实AQUES已经出过几款游戏了,但似乎都是运动类型,而且知名度并不高,所以该公司的游戏在玩家中并没有什么值得讨论的话题。但是在育成游戏盛行的今天,AQUES也来插上一脚想与其它公司比比看谁要厉害。

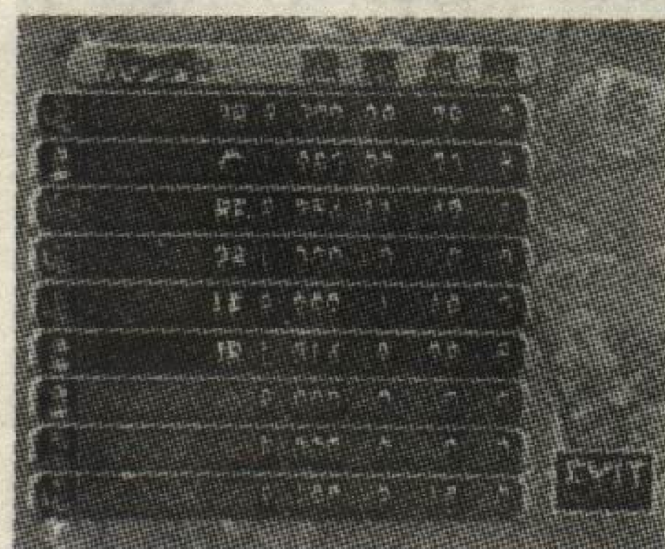
游戏以棒球为题材,但是选手的外貌与服装都带有极浓的漫画风格。游戏中登场的球队共有12支,各选手都用的是实名,选手的形态以POLYGON表现,选手的一切资料都是97年日本棒球联盟最新公布的。由于考虑到有的玩家可能是第一次接触到棒球游戏,设计者们为这些人设计了极为方便的简易模式,即使你对此运动一巧不通也能快乐地玩这游戏。

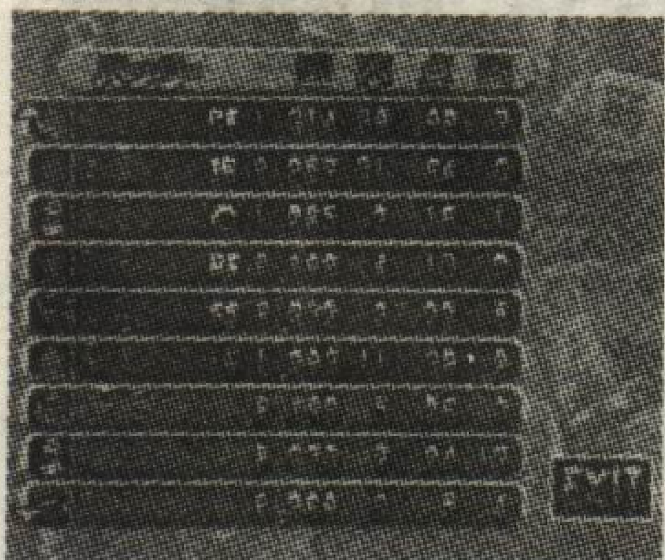


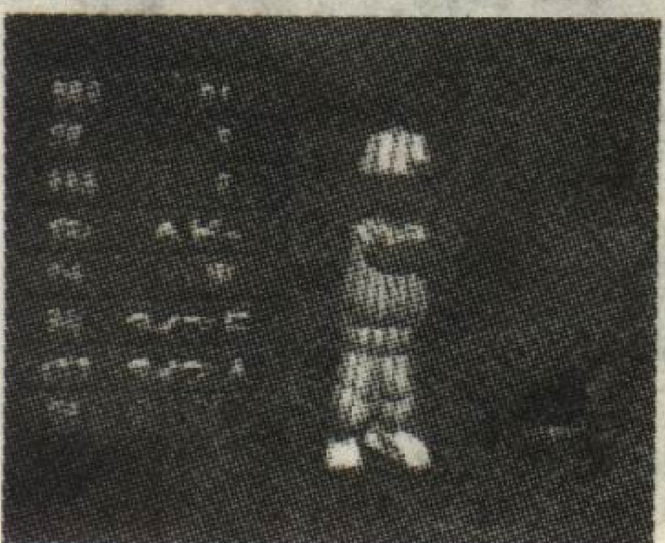




这样的棒球游戏你喜欢吗?

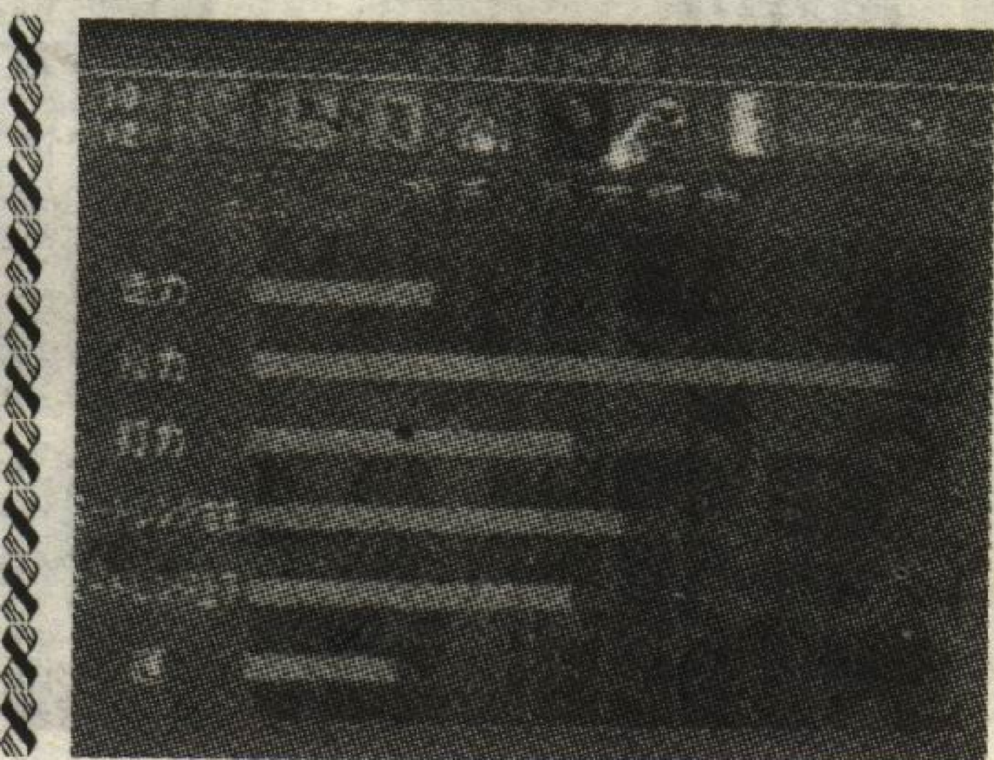


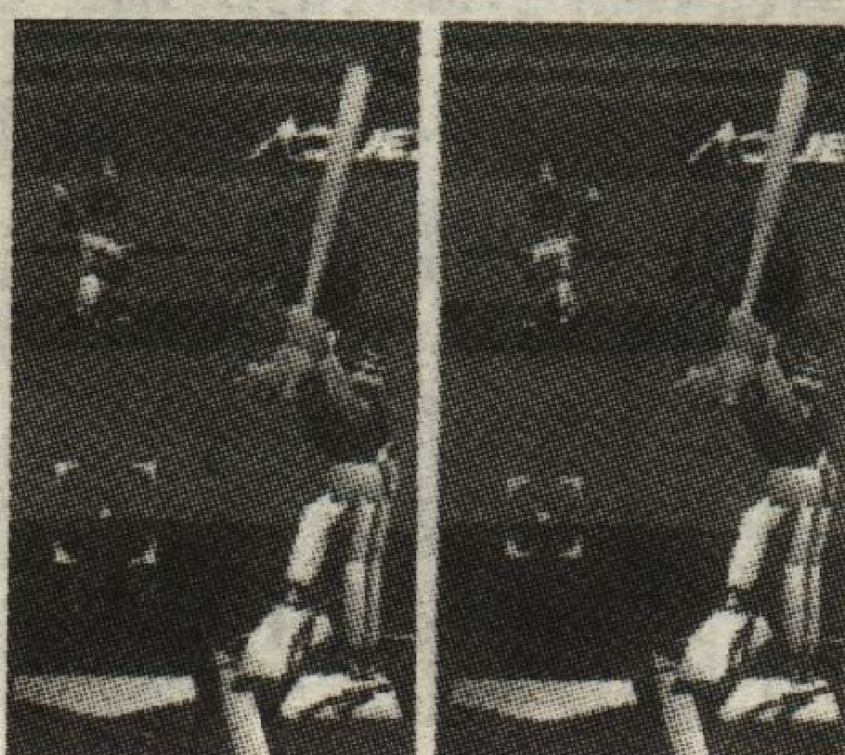


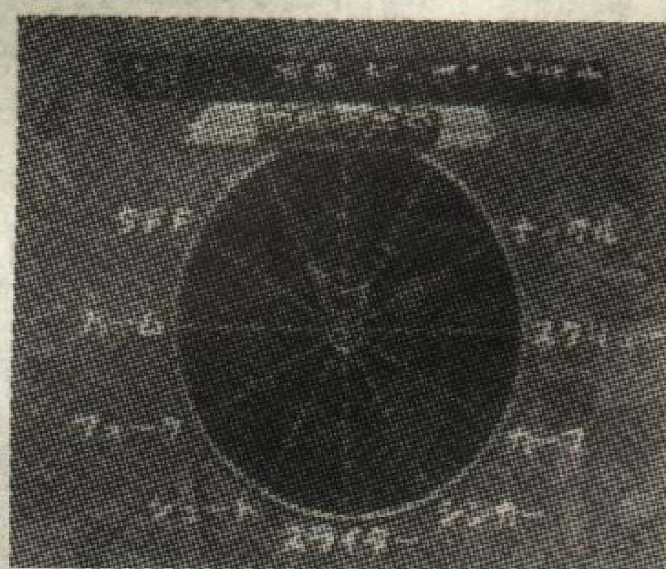


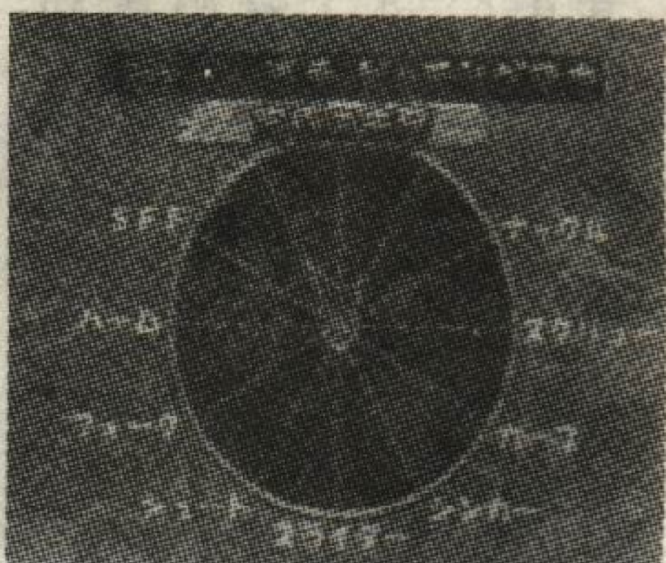
游戏最大的特征就是相性画面的运用,在比赛中登场的选手可能会有不同的投姿式,这样作为击球的一方可以根据画面上的相性指示来对不同角度的球作出反应,这样无论敌方的投手的投球方式如何变化,作为击球手的你都可以作出正确的判断,当然这还要你勤加才行。这就使得游戏又有了另外一种练习模式,在此模式中,你可以对自己各式各样的技术进行练习,目的是以优异的手法来赢得比赛的胜利。

在游戏中你还可以进行原创选手的作成,而原创选手的各种数据在设定上也不要太理性化,尽量依剧自己的爱好来进行设定。这里要注意的是选手初始值的设定是会影响到他的成长效率的。因此,培育出优秀的原创选手是我的任务。另外,你还可以利用记忆卡与朋友一起来比赛,看谁的队伍更强大。













Q版赛车3



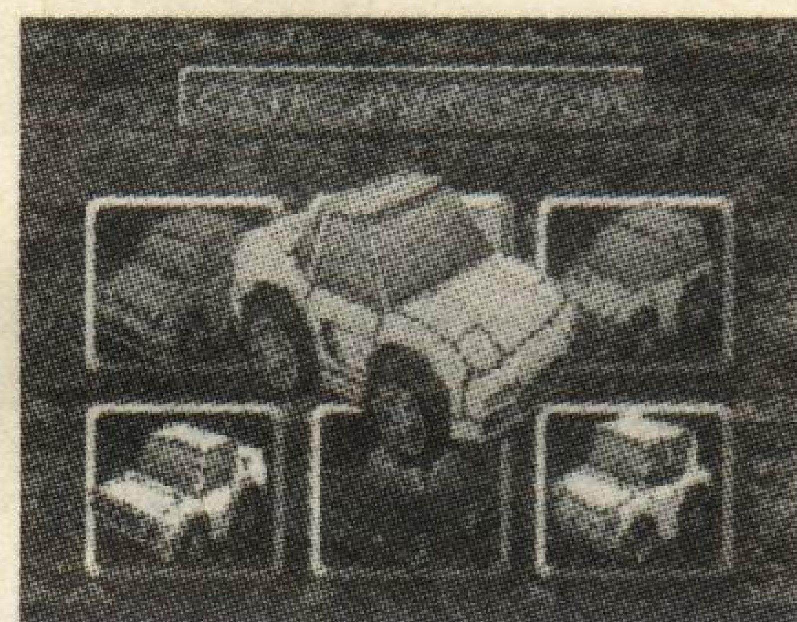
责编/E·T

厂商:TAKARA
类型:RAC
媒体:CD-ROM
发售日:98年2月

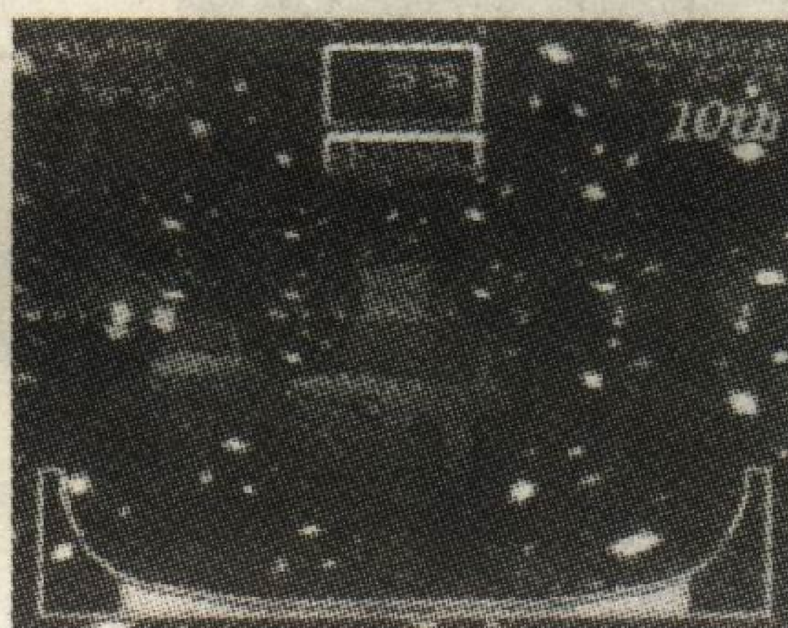
大受欢迎的搞笑类赛车游戏第3集

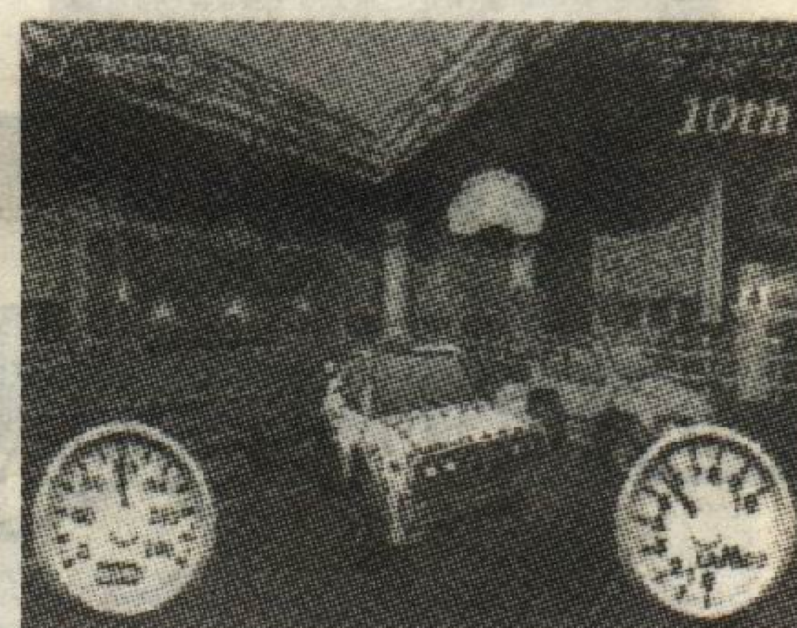
PS的赛车游戏不同SS的赛车游戏,在PS中原创的赛车游戏比SS要多,因此在游戏的创造性上PS比SS要稍胜一筹。大家还记得十分搞笑的《Q版赛车》吗?记得这个游戏刚刚推出时,就以丰富的内容和另人捧腹的画面,在玩家当中极受欢迎,而且很快就出了两集,在"3"中游戏继承了前两作的操作系统。在游戏中选择性能优良的车并使之强化,是通向胜利的必然道路。游戏出现的赛道也比以前多了一些。



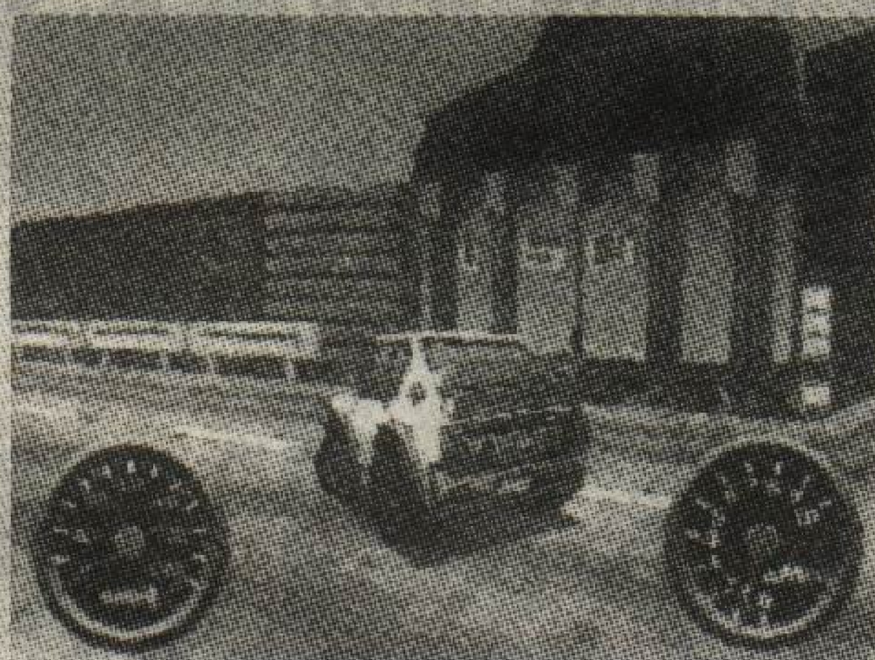








这次《Q版赛车3》中隐藏着一个名为"100、100、100计划"的秘密,难道说车强化部件的种类都是100,那么另一个100是……?



在街市中可以遇到一些商店,随着游戏的进程街市中可去的地方会越来越广阔



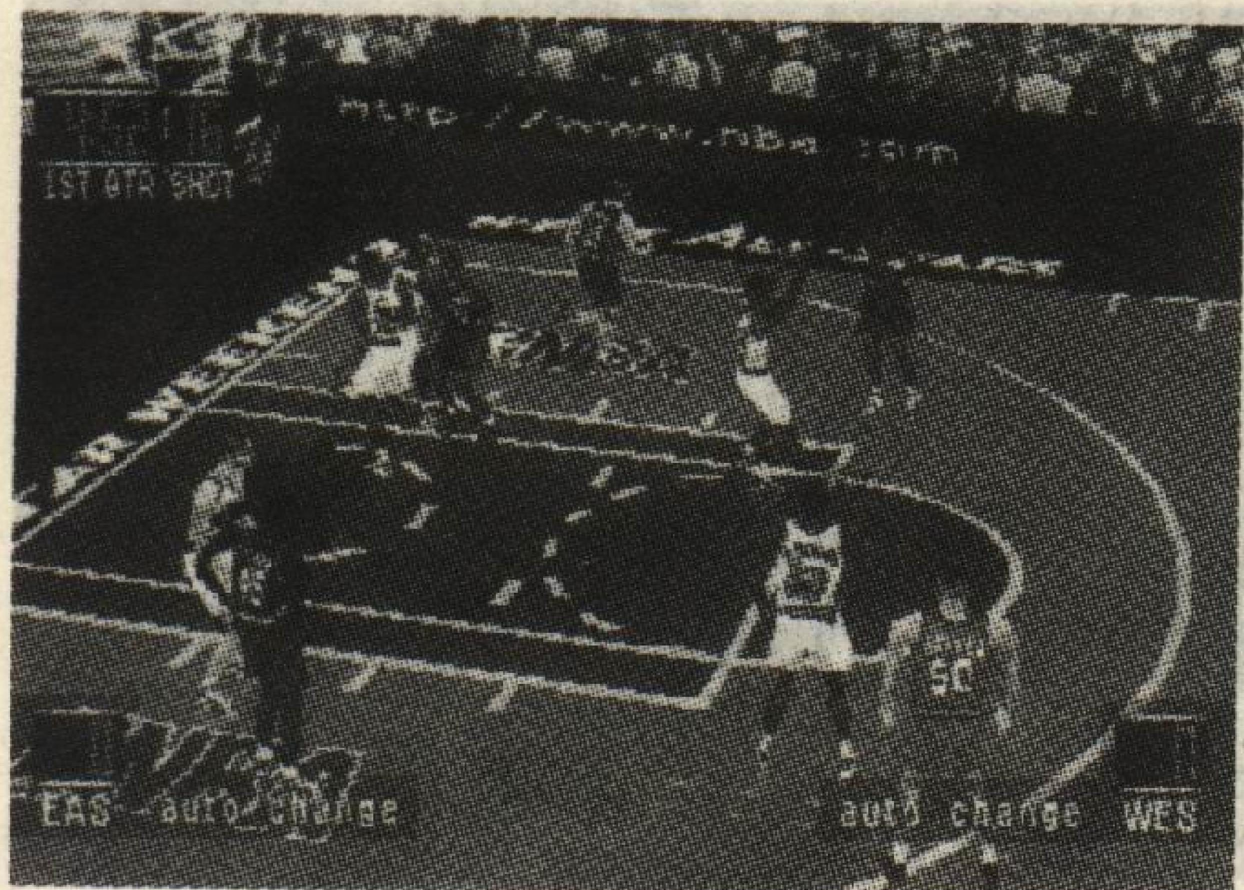


与前两作完全不同的新形赛道

由于"1"与"2"登场的赛道都不相同,同样在"3"中出现的赛道也是在前两作中没有出现的,游戏中出现的赛道有着极为丰富的变化,有城、森林、铁路、沙漠、体育馆、雪地,大脚车专用赛道与普通赛道等,在上述的几种赛道之外还可能有地形复杂的混合赛道,另外也可能会有十分古怪的赛道登场,总之这一切都给此游戏带来了很大的乐趣,此外,还有一点就是在游戏在前作"Q版赛车村"的基础上变更为"Q版赛车城",在城中有各种各样的建筑,还有一些商店出现,而这些商店就隐藏在这广阔的城市当中,全部找到是相当困难的,难道会有100个商店出现吗?那么与"100、100、100计划"又有什么关系呢?这些谜就给众玩家们发掘吧!







NBA 超级灌篮 3



PS

NEW

厂商:KONAMI
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:98 年 1 月 19 日

责编/E·T

极富艺术性的蓝球游戏全新登场

游戏是由 KONAMI 开发的系列第三集，由于 KONAMI 在集育游戏方面有无可争议的实力，所以该游戏无论是操作感还是画面都制作的十分优秀。

游戏模式在前作的基础上增加了“全明星”模式，而在“全明星”出场选手中几乎包括了 NBA 著名球员的全部优秀选手。另外你还可以自己进行原创选手的培养。在“3”代中进攻与防御等战术可以在 Formation 指令中选出，而在战斗中也可以对战术进行临时更换，这样你就可以在对战中享受到当教练的乐趣。



Change All-Star Lineup

All-Star East | NEXT | Boston Celtics

'96-'97 SEASON

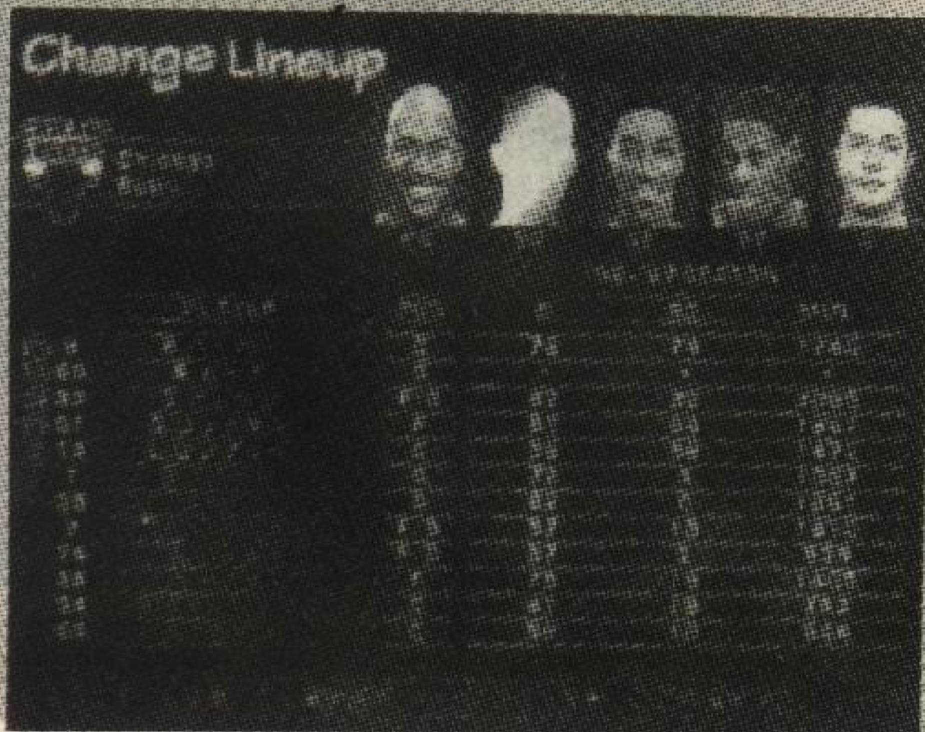
All-Star East (NO. 4, POS G)		Boston Celtics (NO. 20, POS G)
79	G	70
1158	PTS	485
14.7	AVG	6.9
395	FG	150
.440	FG%	.384
166	3FG	8
.432	3FG%	.190
222	FT	177
.867	FT%	.823
191	REB	113
2.4	RPG	1.6
1	BLK	2
.013	BPG	.028
57	STL	60
.722	SPG	.857
316	AST	226
4.0	APG	3.2

编辑指令的活用



作成原创选手

在游戏开始时，你可以对已方的队员进行检索，在指令“Option”中可以进行原创选手的作成，而这位原创选手的姓名、身高、体重、以及个人技术等资料也可以随意设定。这样在对战你的队员中有你熟悉的 NBA 全明星的成员，也有你精心设定的那位原创选手，这里如果原创选手的肤色与场上别的选手雷同，你也可对肤色进行更换，以便容易辩认，最后你就要在比赛中灵活运用各种战术及技术，以便在强豪如云的 NBA 中取得胜利。



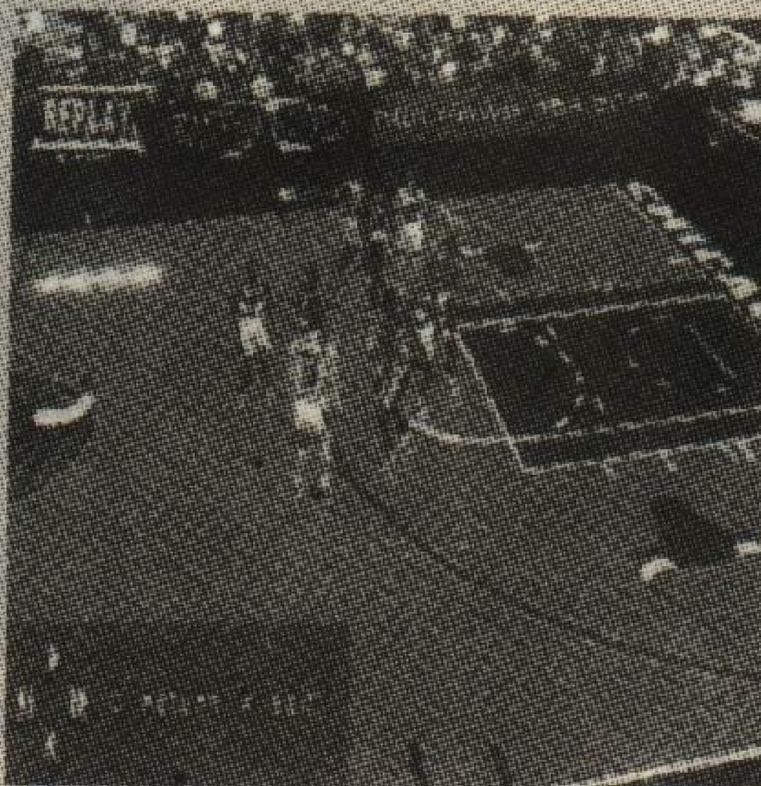
选手资料可以任意变更



极具真实感的镜头回放功能



在游戏中还加入了境头切换功能，如某选手的某个进球动作会被电脑记录下来，这样就可以按玩者的要求进行回放，再有一点就是队员间的传切配合也会被这个功能收录，如有十分漂亮的连携式进攻就可通过慢镜头回放来重新观看这个过程，当然漂亮进球的那种爽快感亦是无法用言语表达的。







REBUS



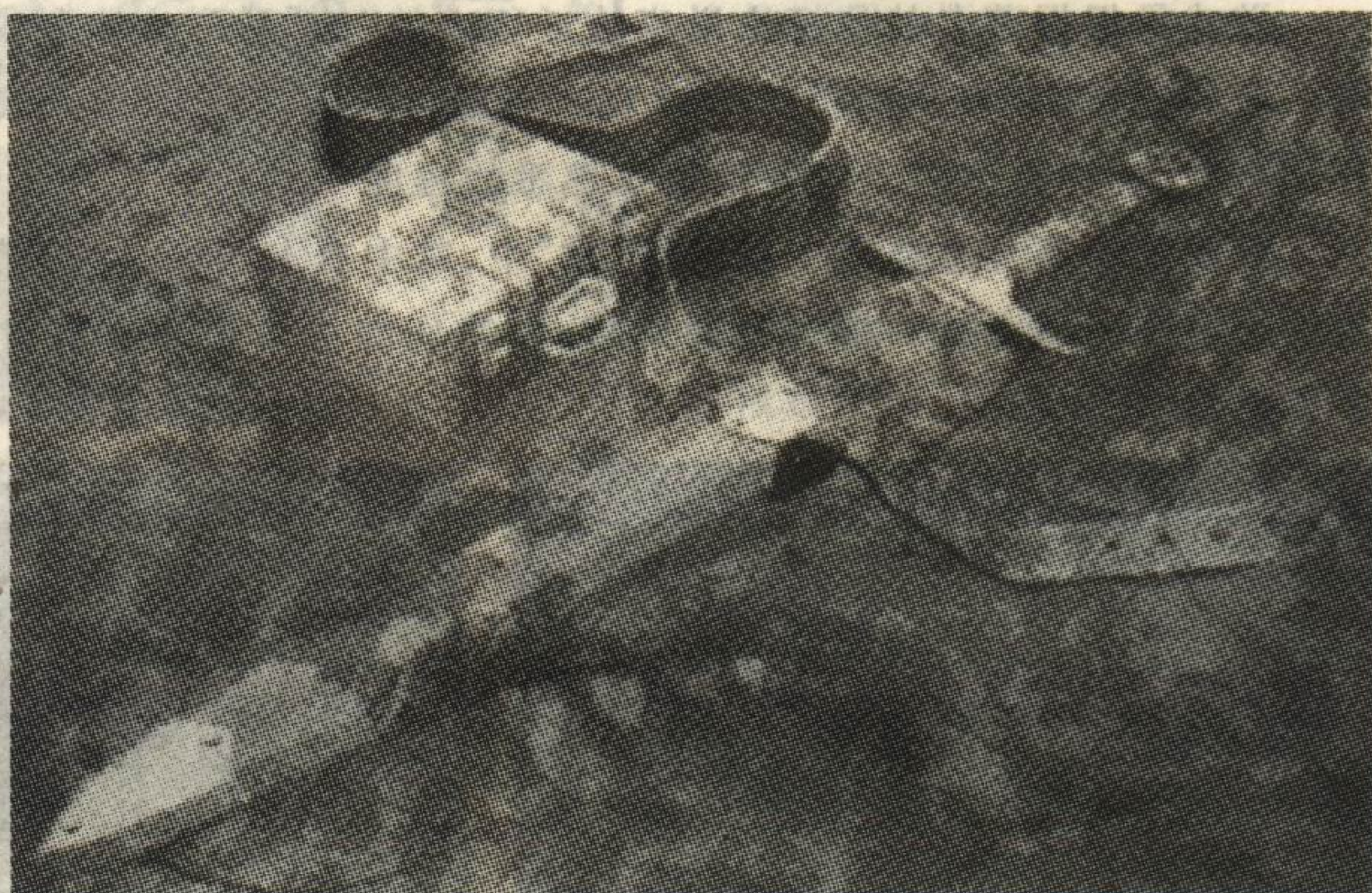
责编/E·T

厂商：ATLUS
类型：S·RPG
媒体：CD－ROM
发售日：98年3月

迷一样的新幻想世界

这部游戏的导演是"女神转生"系列的策划者冈田耕始，而游戏中各角色的形象设计则是我们十分熟悉的"FF"插画名家天野喜孝先生，天野先生在"FF"系列插图中担任重要工作，他的画风早已被玩家们认可，这次冈田先生与天野先生合作必定能创作出十分精彩的游戏。

"REBUS"是回合制的模拟游戏，战斗时各单位的攻防与各种道具的使用都体现了传统模拟游戏的风格，另外在各版面中胜利条件与万能宝物"卡尔迪亚"都隐藏着很大的秘密，而玩者的目的就是要将这个谜逐一解开。在角色选择上你可以选择男主角也可以选择女主角，但是并不是说只能完成其中一段情节，而是两个主角的故事要串起来才能完整地完成这个游戏。而等待两位主角的命运又将是什么呢？





STORY

男性主人公篇

托基萨是国家自警团的难骑士，某日他无意中救助了盗贼团的一位少女，这个少女把她自己的一切事情都告诉了男主角。从对话中知道这位少女是异世界种族的后代，她的身上有个重大的机密。就在主角想进一步调查的时候，某反乱组织企图独占"卡尔迪亚"的力量并且把少女抓走了，主角为了救助少女踏上与反乱组织"盖斯特"战斗的征程。

女性主人公篇

拉克利玛是一位自幼父母双亡的少女，少时被司祭长培育成为一位出色的神官战士，她为了继承守护"卡尔迪亚"而被"盖斯特"杀害的父亲遗志，肩负起守护"卡尔迪亚"的任务，一日，她被日益壮大的恐怖力量所震撼，于是她毅然地侵入"盖斯特"本部，在那里她居然见到了死去的父亲和一些熟悉的人物，这到底是怎么一回事呢？



是同伴还是敌人

在游戏中除了两位主人公以外还有许多极富个性的角色登场，他(她)们有的以同伴的身份出现，有的则以敌方的角色出现，而且这些人跟整个故事都有或多或少的关系，而且性格各异。

由于游戏的总监督冈田耕始先生导演的"女神转生"系列是广大玩家们所熟悉，因此在游戏中是否会有"女神"系列的专利系统——合体出现呢？就目前所掌握的情报这一点还不十分清楚，但是就冈田、天野两位大师的参与使得本游戏十分值得期待。








神秘之馆



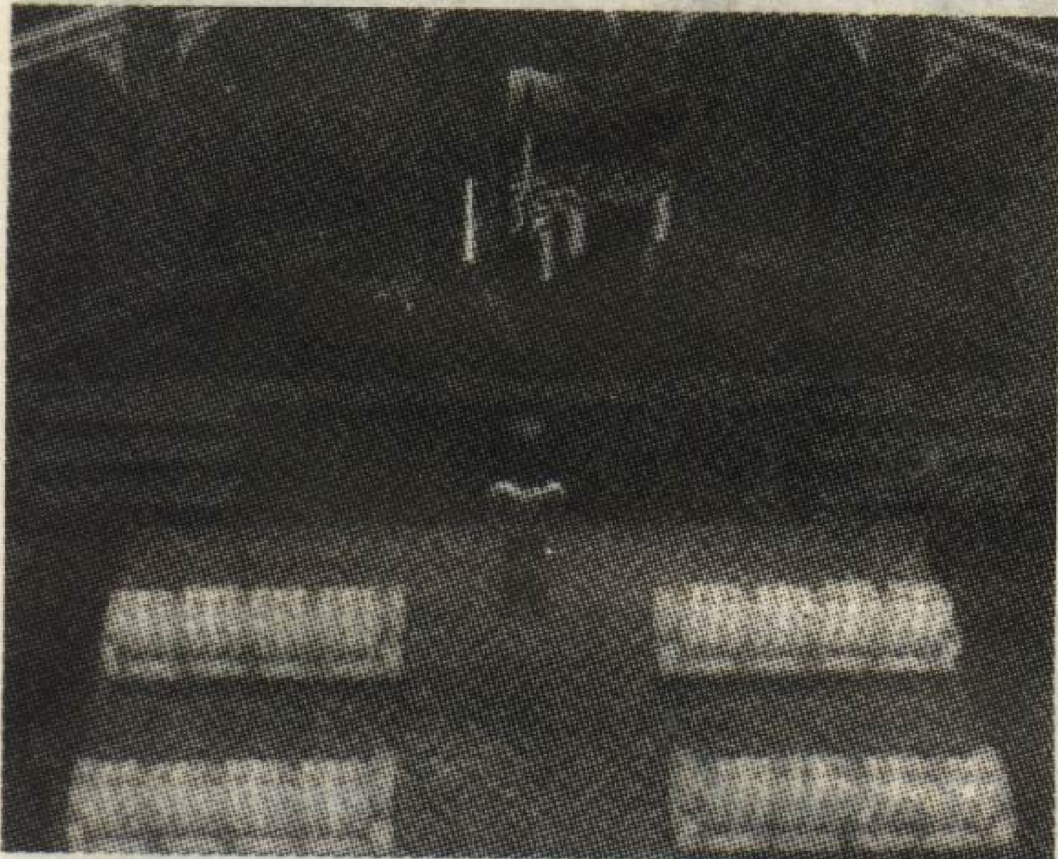
责编/E·T

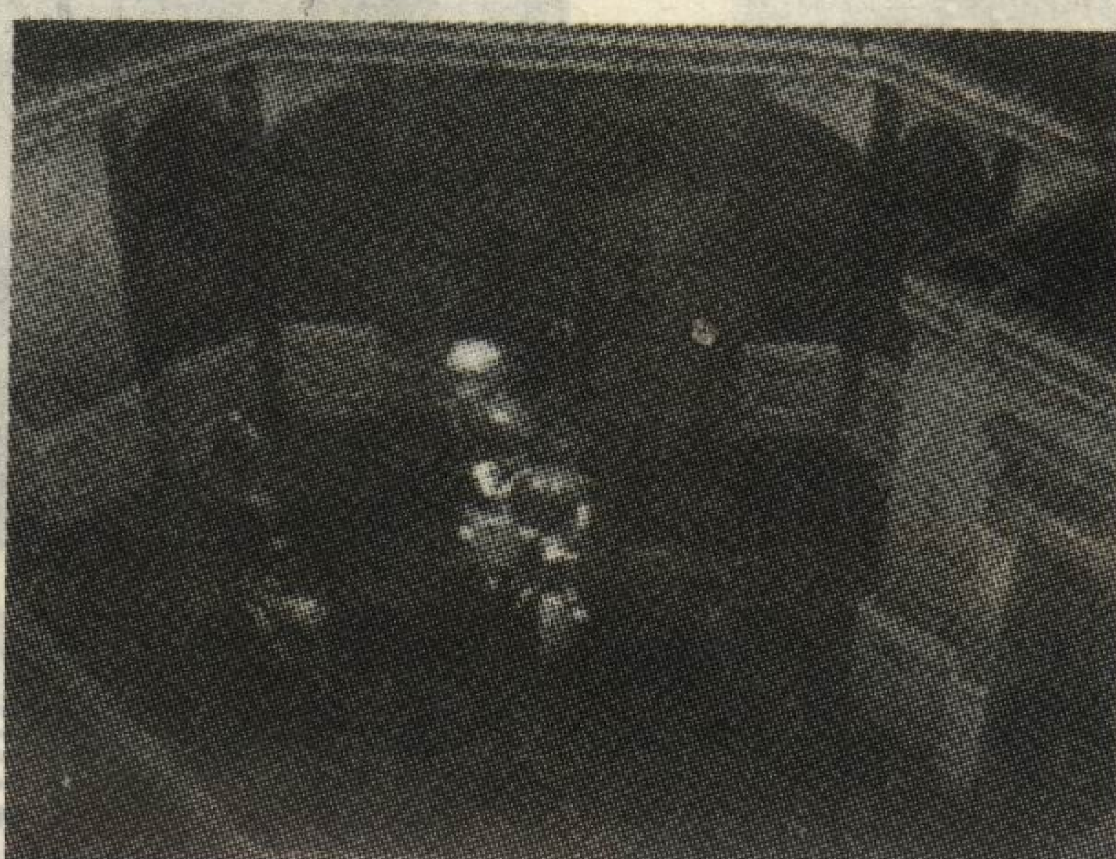
厂商：ASK 讲谈社
类型：AVG＋RPG
媒体：CD－ROM
发售日：未定

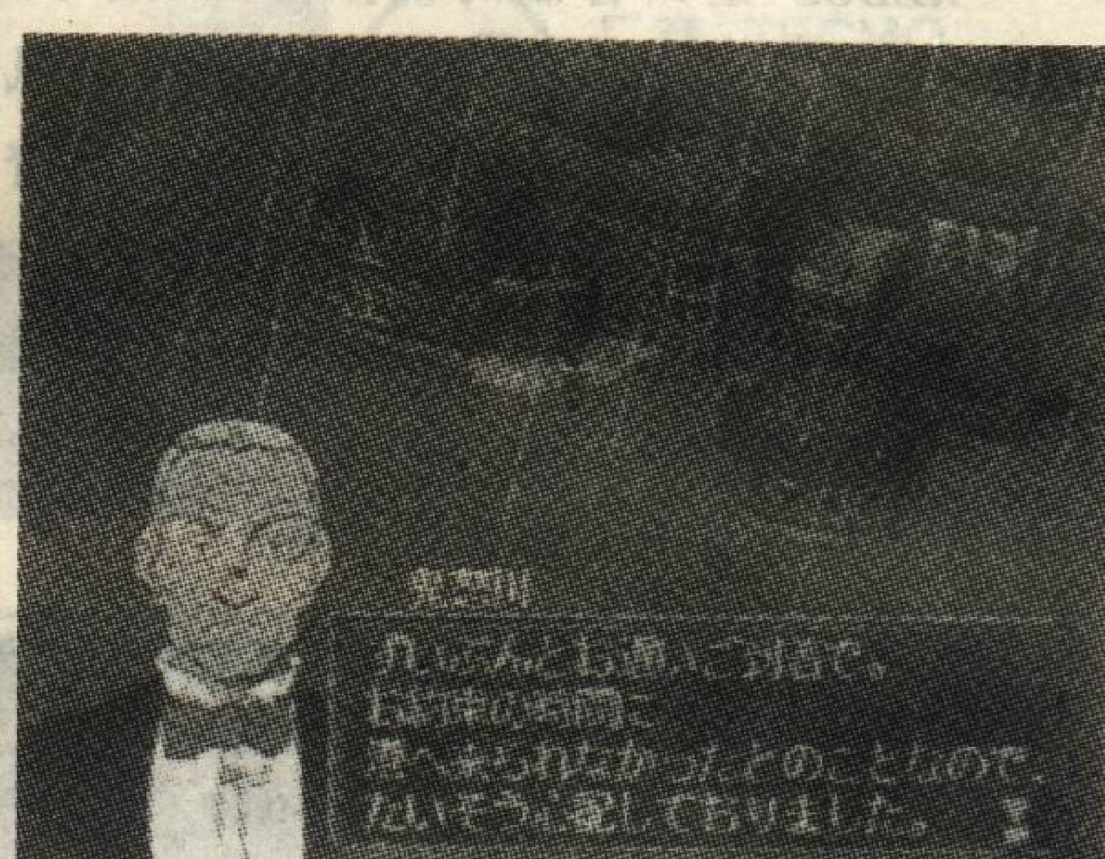
让我们来体验正统的推理与恐怖的世界

游戏是根据著名的侦探小说家绫迁行人的"馆"系列改编而成，游戏的形式是以 RPG 为主的推理型，由于推理成份在游戏中占有一定的比重，所以我们把这个游戏的类型付与 AVG＋RPG 形式。可能国内的玩家对绫迁行人的著作不熟悉，但这在日本可是十分知名的，就好象英国人对柯南道尔熟悉的程度一样。

游戏中的舞台主要集中在各种"馆"中，其中有七角馆、水车馆、迷路馆、人形馆、时针馆，这些地方都是冒险的舞台，另外游戏中另一个重要的地点就一幢巨大的别墅，而我们的主角正是被邀请到此的四位客人中的一位，在这里你要解开的是有关恶梦的一些不思议之谜。







故事中登场的主要人物

游戏中出现的"馆"的建造者是极富创意的建筑师中村青司，他在某座小岛的一角建筑了这所巨大的别墅，但是他本人却一场大火中丧生，而中村青司的女儿中村千织再建了这所别墅，并且邀请了包括主角在内的四个人来此座客，但是事情好象并不那么单纯，到底这里有什么秘密呢？它与恶梦又有什么关系的呢？



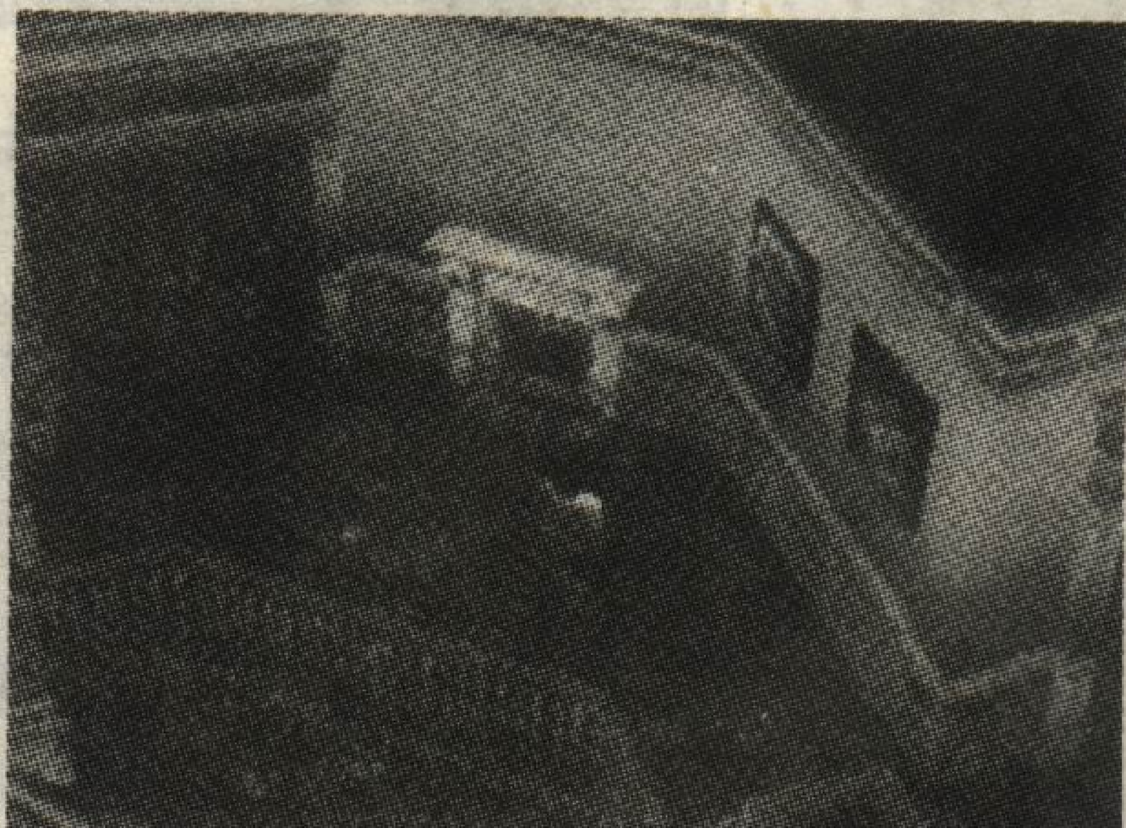


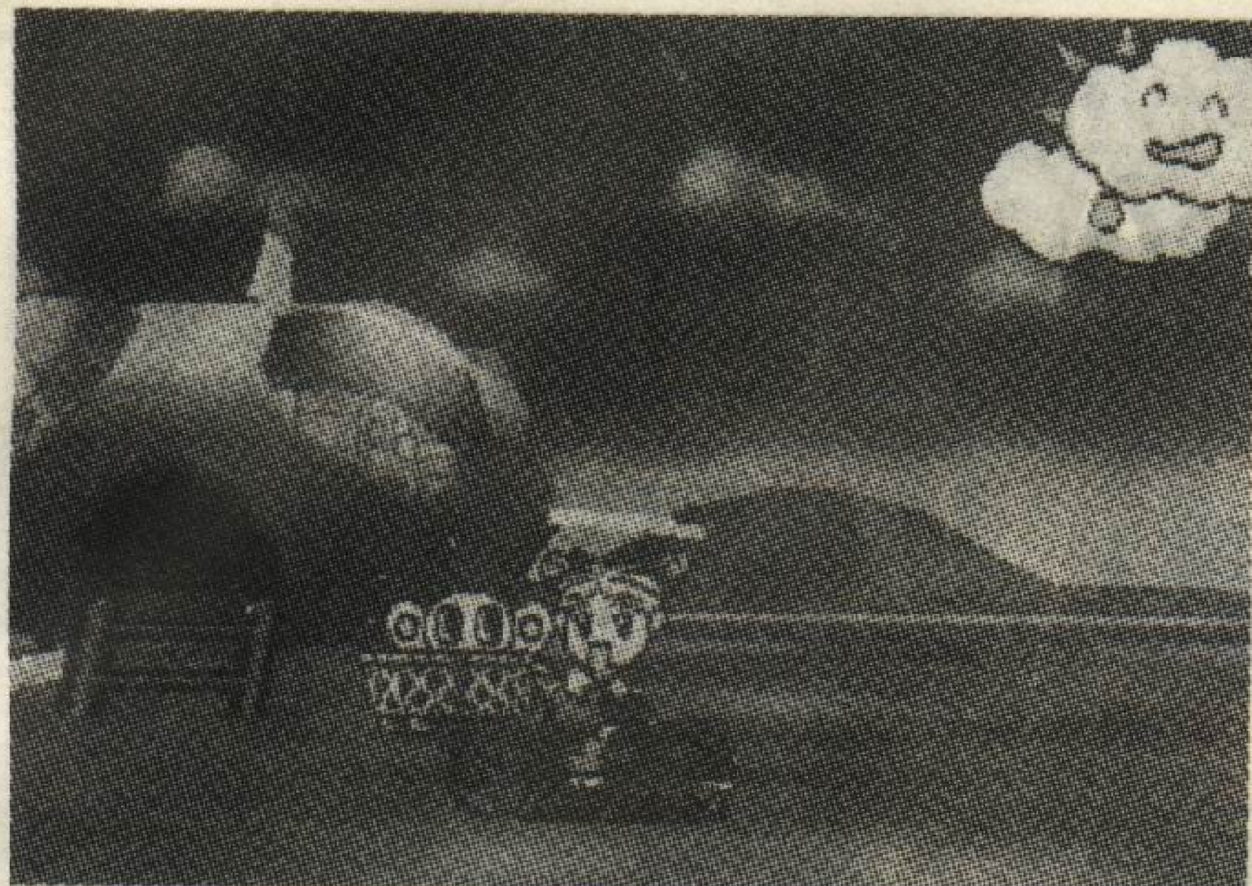






『梦魔计划』始动





宠物蛋·在星星中发现



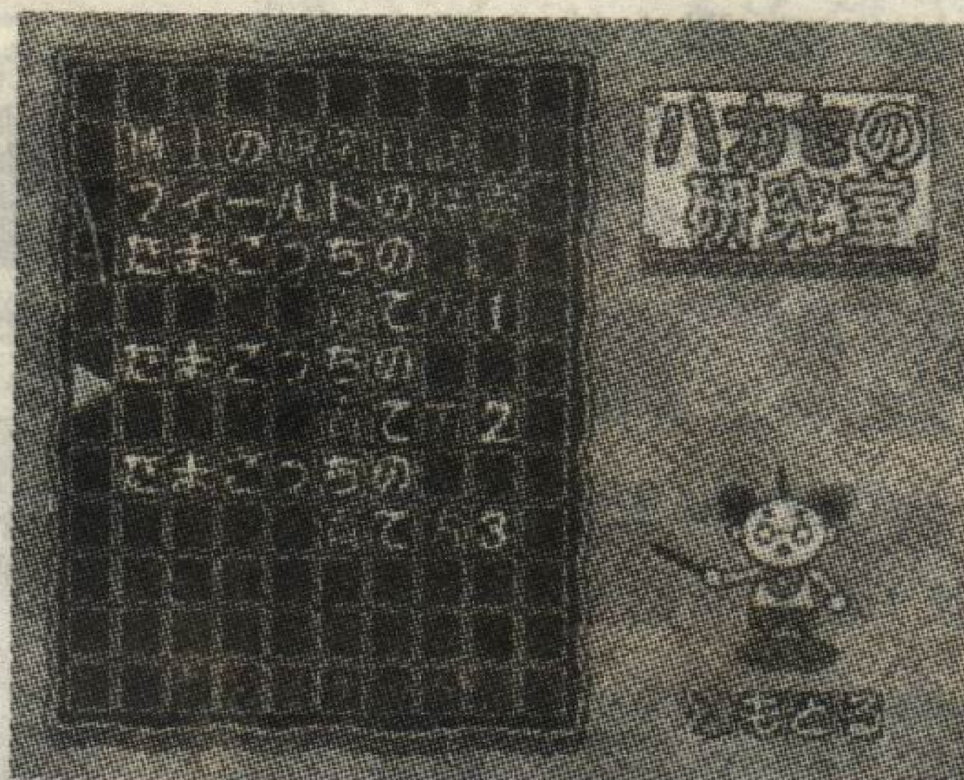
PS NEW

责编/E·T

厂商:BANDAI
类型:育成 SLG
媒体:CD-ROM
发售日:98年2月

宠物蛋系列又有新作登场啦!

没想到"宠物蛋"系列受欢迎的程度那么高,这个系列自从在手持液晶机登场后几乎风靡了整个日本,受其影响在中国的玩家中也掀起一阵波澜。BANDAI 更是把这个游戏经过重新设计后移植给当前这些流行的家用主机。在移植过程中 BANDAI 针对各种主机的性能对游戏内容作了一些调整,使这个系统本来十分简单的游戏以不同的新面目出现在广大玩家面前。





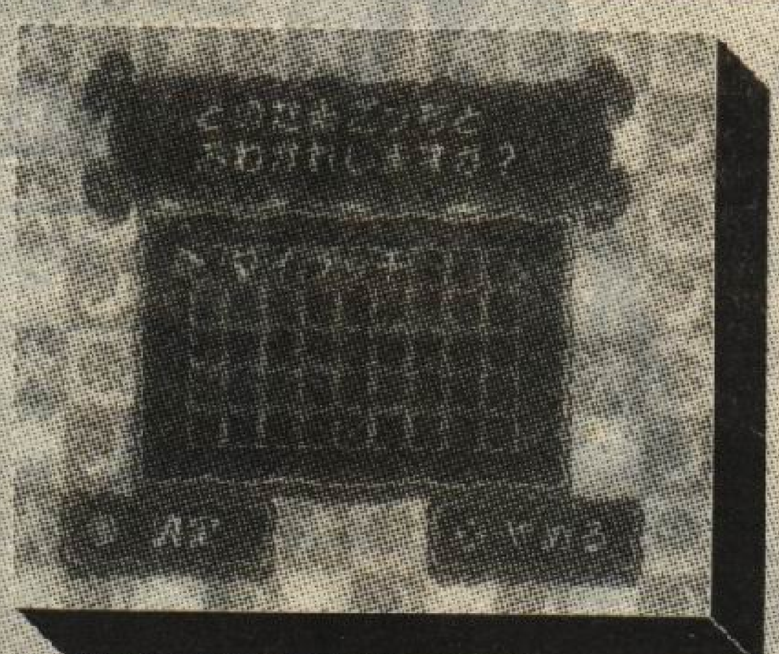
●在行星上发现新的"物种"●

在 PS 版中游戏的舞台是在星星上,由于了解到在宇宙可能会新的品种出现,博士与主角米卡修乘火箭降落在某行星上,在这里你会发现许多珍奇的物种,而这些新物种如能善加培育有可能会出现更为珍稀的宠物。在游戏中最重要的是物种的收集,米卡修可以利用唱歌、舞蹈等一些动作来引起动物的注意,如果你的动作受到欢迎那么就有可能把这个动物捕获,并且将之送入太空船中培养,在培养到一定程度后你可以带着宠物出去散步,以便让其快速成长,但散步时要注意的是如遇到别的动物,那么很可能会使原来的那个宠物跑掉,而随之加入的则是那个新的动物。









找啊!找啊!!找"宠物"!!!

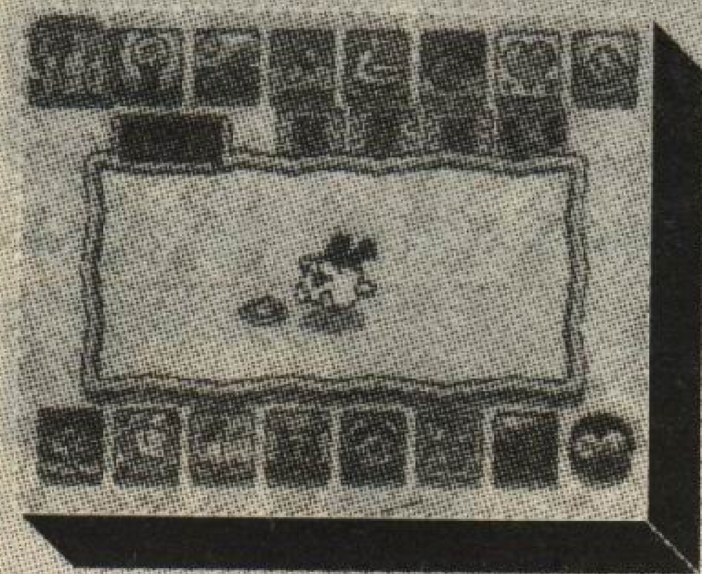
●要精心培育自己的"宠物"●

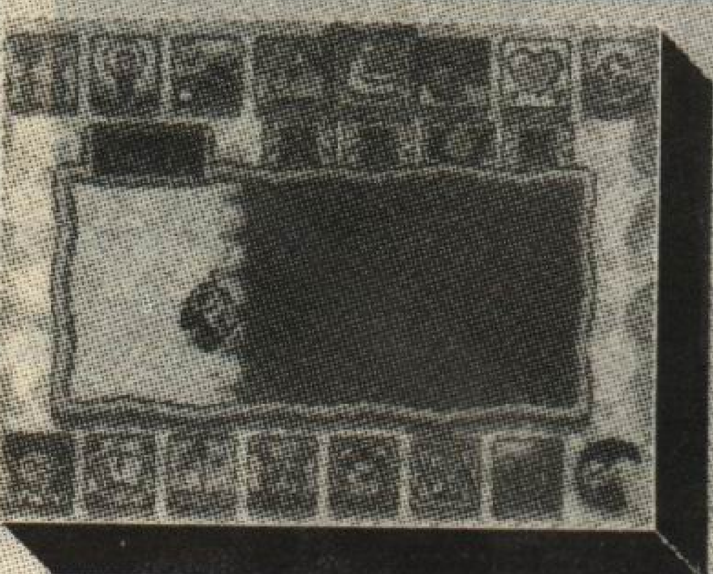
在太空船的育成部屋中你可以观察宠物的各种数据,而这些数据的变化会直接影响到它的生长。这些宠物不但需要休息而且需要充分的活动,这时你就要利用自行车与它们一起去参加户外活动。在准备宠物们的食物方面要根据它们不同的习性来选择不同的食物进行喂养。如果不能作到这一点,那么很可能使宠物导致死亡,但既便食物选对了也可能会使宠物因为进食过剩而生病。那么,接下来你就要为宠物治病,由于病的种类是不定的,所以也要对症下药,不然宠物很可能因病情过重而死去。其实,只要能做到提前预防那么一些病症是不会出现的。

最后,如果你与宠物一同玩迷你游戏可以使它们提升对你的好感度,但是必须在迷你游戏中获胜才行,不然好感度是会降低的。











BUST A MOVE

PS NEW

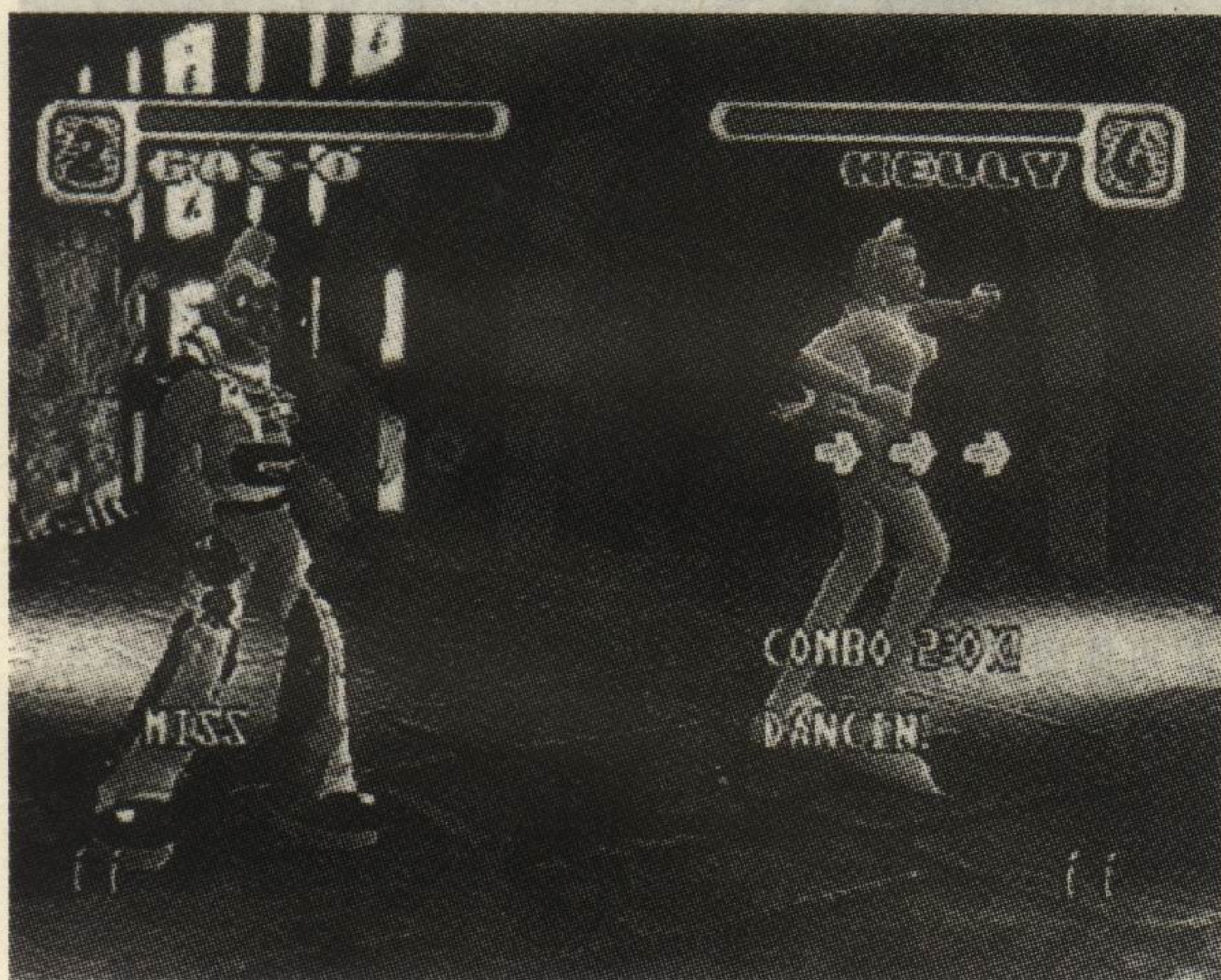
厂商:ENIX
类型:ACT
媒体:CD-ROM
发售日:98年1月29日

责编/E·T

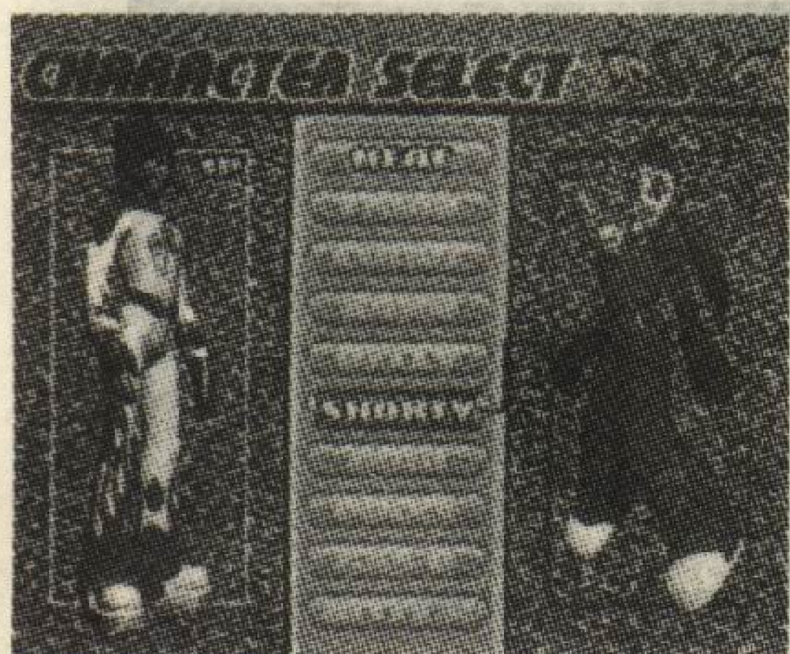
向传统格斗游戏挑战的新类型

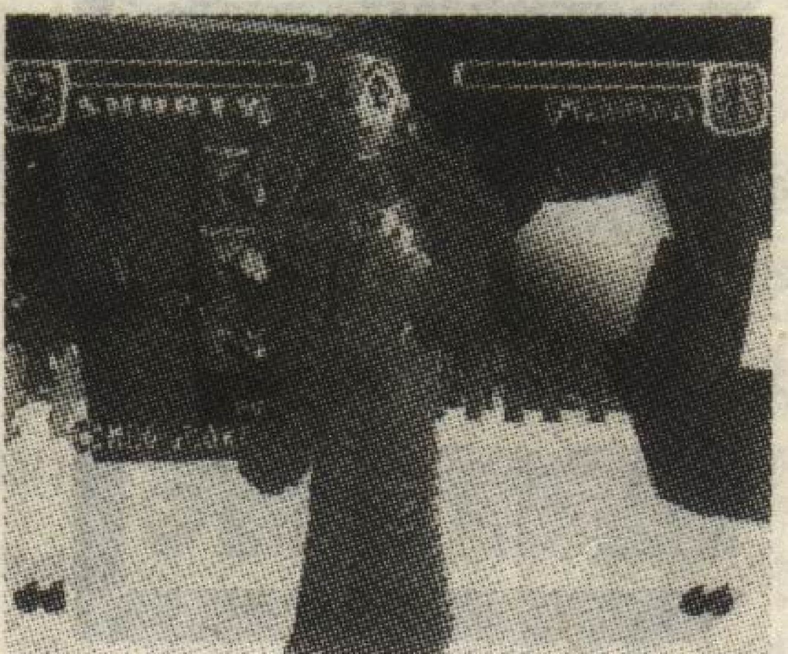
这是一款极为新颖的对战游戏,它突破了对战游戏的传统观念,把舞蹈系统引入到游戏当中,那么这种对战形式我们能否掌握呢?那么就让我们分析一下这个崭新系统。

首先游戏依然是一对一形式,但是在对战中几乎看不到明显的身体接触,而是用指令来控制角色的舞道动作做出攻击,其次是如要使角色的动作更加华丽,那么就必须有一套的复杂指令,如能输入成功那么对敌方的伤害是巨大的,最后是复合技的使用,在掌握了复杂的必杀技后,就会向复合技巧发展,当然复合技巧(舞技)通常都由不同的必杀技组成,那么它们有机的结合就成为一套完整的舞技,这样你就可以在美丽的舞步中将对手击败。



从以上的介绍可以看出,各种舞技指令的熟练掌握是致胜的关键,但是错误的指令是不可能造成任何伤害的,而且反过来会结对手机会,使自己处于不利的情况之下。这就要求我们在对战前要对种种动作勤加练习才行。另外,超级舞步攻击是可以得到高分数的,这就象普遍对战游戏中的"COMBO"一样。







GAS-O

◀ 从8岁起就开始阅读科幻小说,并受其影响在15岁便成为了一名近乎疯狂的科学家,他们趣味是研究毒瓦斯。



FRIDA

▶ 十分喜爱舞蹈的17岁少女,因受其职业影响,她的舞蹈几乎对应所有的流行音乐,而且十分有魅力。



SHOTY

▶喜欢糖果和小动物,年龄只有12岁,但是舞蹈动作都十分奔放,喜欢收集各种有趣的事物。

KERY

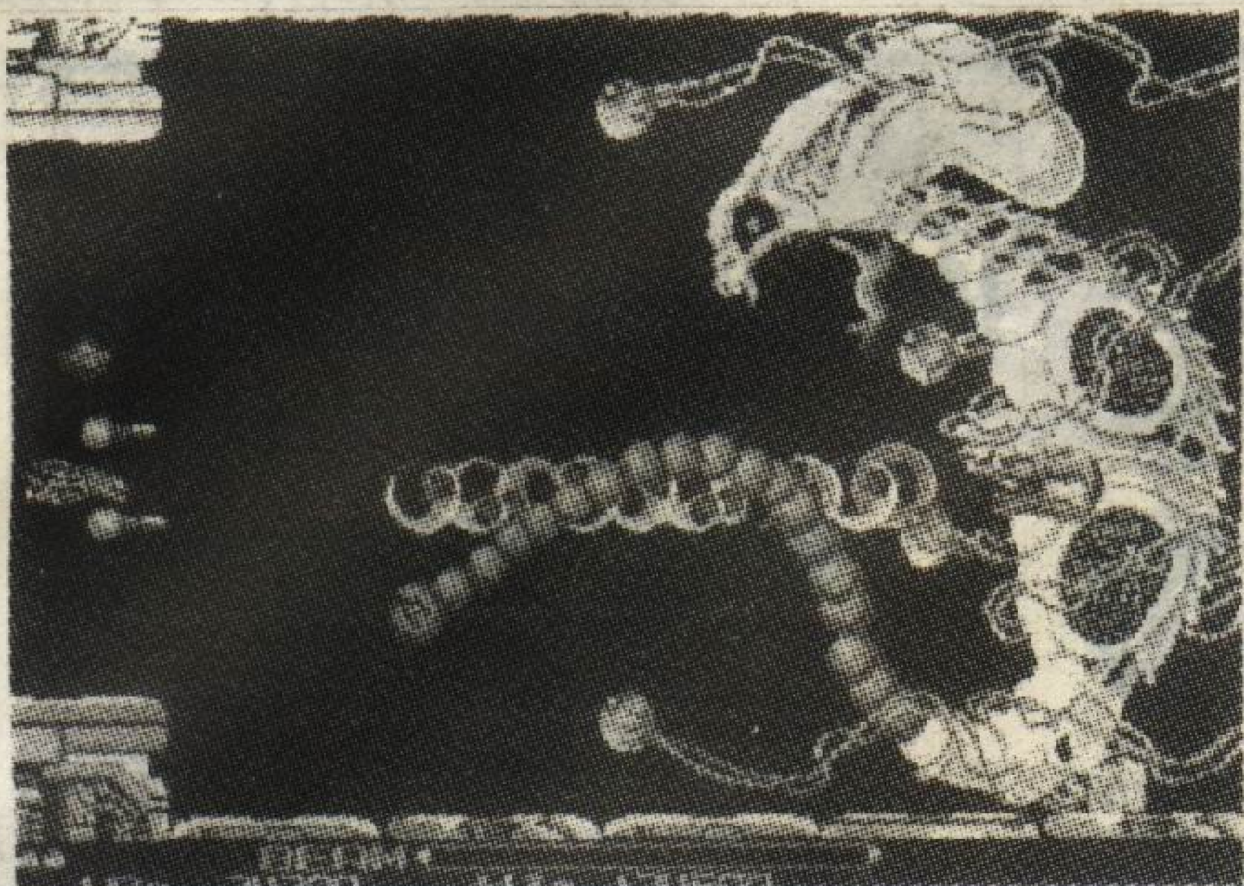
▼白天是某公司的职员,在晚上他就会以穿上流行的衣物来到舞蹈俱乐部中,她修长的身材是先天的资本,不用说舞技也是一流的。





HETA

◀19岁的他在一次意外事故中使身体大面积受伤,但是却奇迹般地恢复过来,并且转向舞蹈事业取得了极大成功,他的舞姿就象跳动的火焰一样。



R・TYPE S



PS NEW

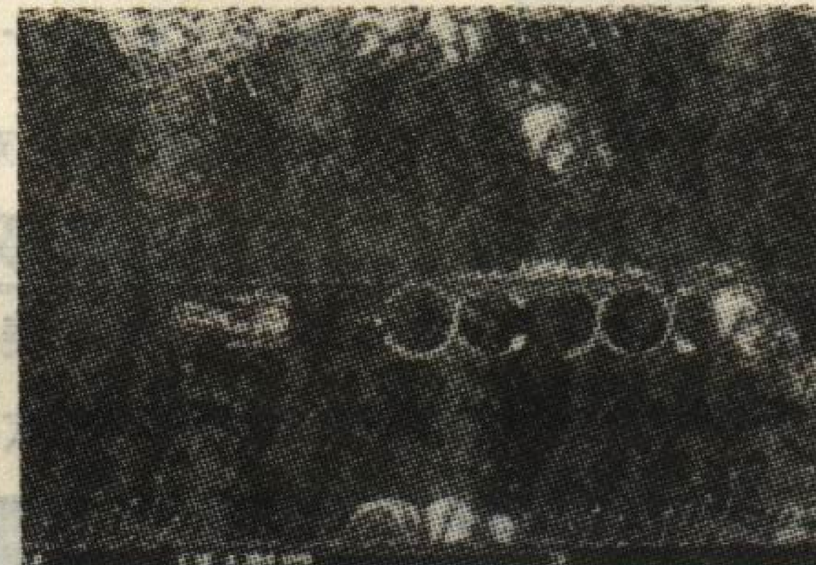
厂商:IREM
类型:STG
媒体:卡带(96M)
发售日:98年2月5日

责编/E・T

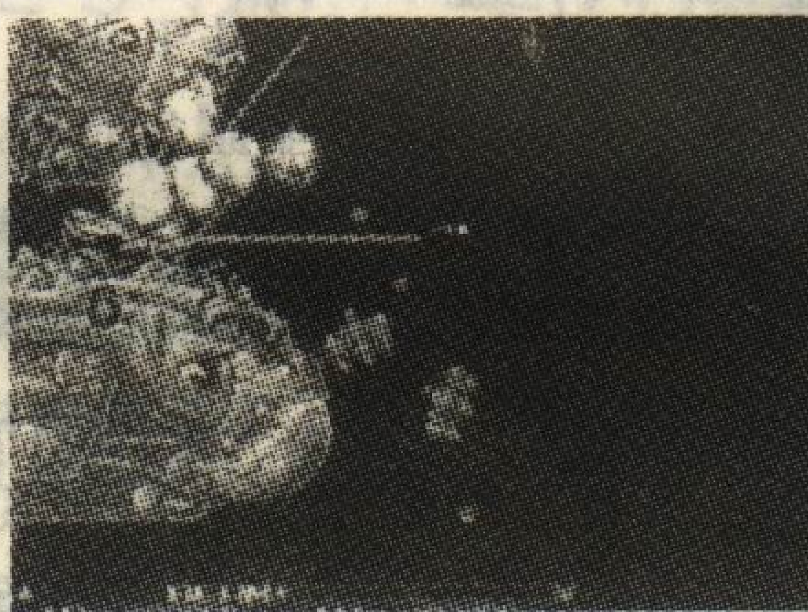
往年的名作完全复活

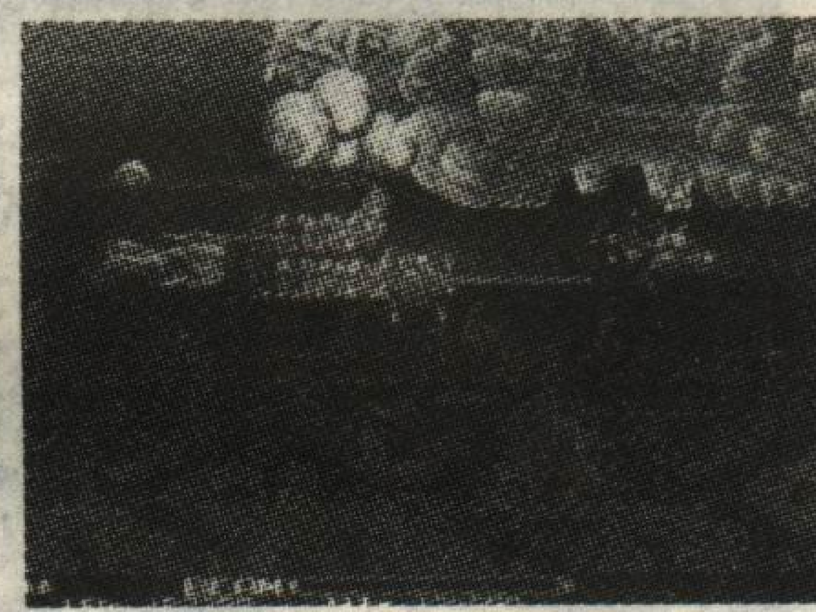
好久没有见到IREM的游戏了,在印象中该公司制作的游戏虽然不多,但却个个都是精品,而这款《R・TYPE S》就是IREM"R・TYPE"系列的集合。资深的玩家可能知道"R・TYPE"系列从街机到家用机都有她的身影,在家用机上最早出现在PC-E上,而后SFC制作了"R・TYPE 3",这几款家用版比起街机版没有丝毫的逊色,这次IREM把这个系列的前两作(可能是街机版)浓缩在了一张光盘上。





本作的移植度相当高,让我们可以找回以前的感觉,游戏背景说的是在22世纪初,繁容的人类面临着来自未知次元的外星人的攻击,由于这种生物有着极为恐怖的吞食能力,地球随时都可能面临着毁灭性攻击,地球联合政府集合全人类最优秀的科学家研究并制造了被称"R9"的次元战斗机,今天你就要架驶这架战机为保卫地球的和平,与恐怖的外星人打一场壮绝的战斗。







NBA IN THE ZONE'98



N64 NEW

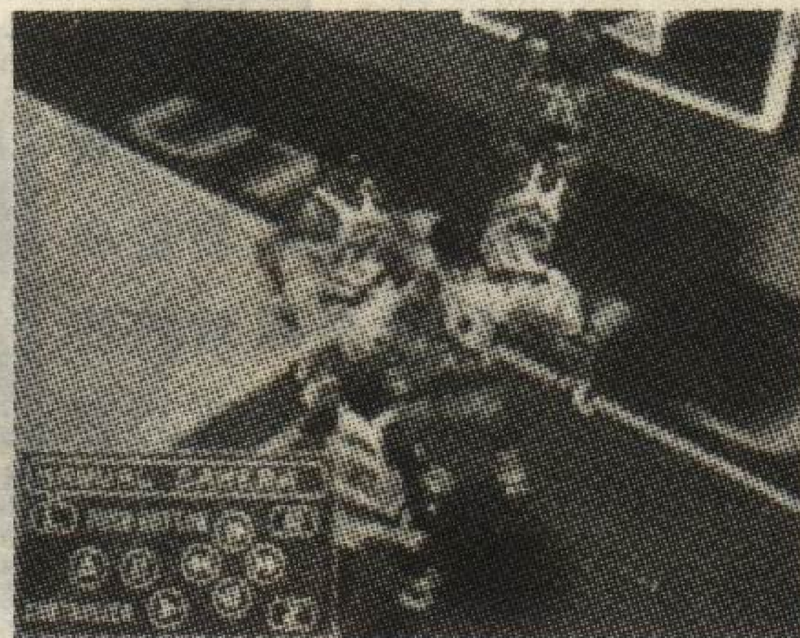
厂商:KONAMI
类型:SPT
媒体:卡带(96M)
发售日:98年1月29日

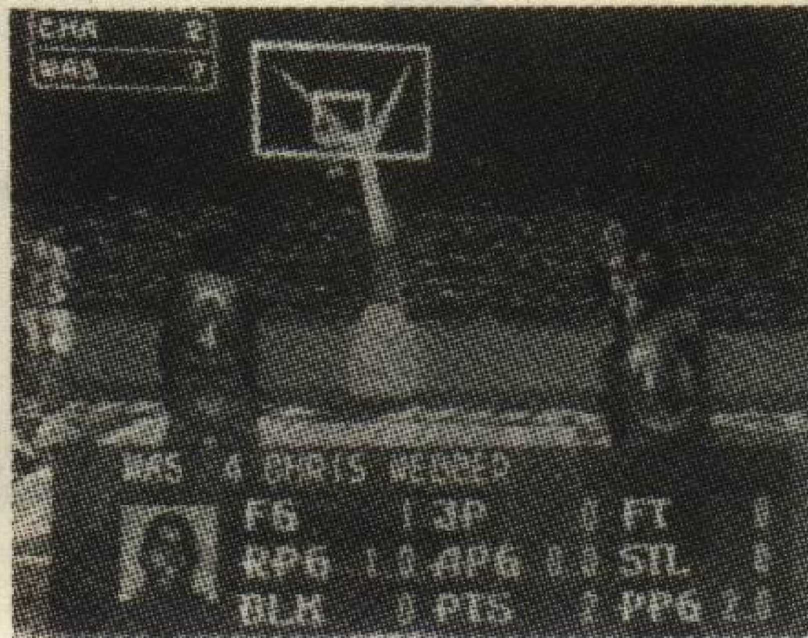
责编/E・T

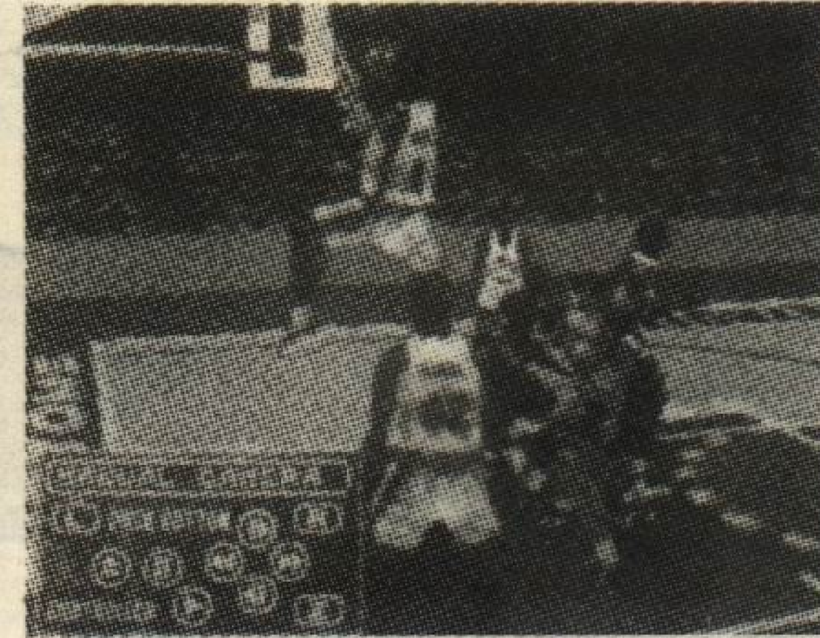
KONAMI真是了不起,她所制作的球类游戏既精彩又过瘾,N64得到她的支持,广泛普及是迟早的事啦!KONAMI制作NBA蓝球的水准与她的"实况足球"不相上下,从FC时代起NBA系列就有广泛的好评,这个系列经过了SFC、3DO及次世代,真是长寿!而且NBA游戏极受美国人的喜爱。

在这款游戏中NBA的选手全部以实名出现,而比赛的场地则是与美国NBA比赛场地相同,由于N64出色的机能,使得这款游戏在细节处理上完全不同于PS和SS,选手的细微动作被刻画得极为明显,虽然画面依然由POLYGON构成,但以N64演算的速度可以做到令角色的形象与动作与真人相差无几。另外在战术上可以利用N64那款超级的手柄来作出不同的动作配合,而且连携技的使用也成为可能。在原创队员和队伍的作成上也有极为细致的表现,另外KONAMI为N64版的NBA制作了许多模式,虽然再现还不是很清楚,但以KONAMI的实力而言,那肯定是令人兴奋的东西!









梦幻模拟战 Ⅰ & Ⅱ

SS NEW

责编/E·T

厂商:NCS
类型:SLG
媒体:CD－ROM
发售日:98 年 2 月

令人怀念的名作再次登场

好快呀!记得“梦Ⅳ”发售了还不到半年,美塞亚继 PS 版的“Ⅰ & Ⅱ”之后为 SS 移植了这款合集,玩过 PS 版的玩家应该对游戏的内容相当熟悉,可以说 PS 版完成继承了 PC－E 版和 PC－FX 版的全部内容,而且在动画质量上有了大副度提高,是值得永久保存的一款游戏。当然,由于“梦”系列最早出现在 MD 上,所以美塞亚很早就打算把这两款名作在 SS 上制作,但是由于“梦Ⅲ”与“梦Ⅳ”的连续制作,使得这两款游戏迟迟没有在 SS 上出现,至使 PS 版捷足先登。这次,美塞亚应广大玩家的强烈要求,在“梦Ⅳ”发售不到半年后的今天宣布“梦Ⅰ & Ⅱ”登陆于 SS。

由于美塞亚必须对 SS 玩家有所交待,所以在游戏的制作上相对 PS 版做了很大调整,原 PS 版是 PC－E 与 PC－FX 的加强版,但加强的只是画面,有战斗系统上没有作任何改动,基本保持了原来的风格。而 SS 版虽然在剧情的主线上并没有改动,但是在战斗系统上多少引用了 MD 版(限于“梦Ⅱ”)。玩过 MD 版“梦Ⅱ”的玩家知道,该版的剧情并没有任何分支,但是士兵的雇佣上采用的是混合带兵制,这一点很可能被 SS 版所引用,但是由于美塞亚对游戏开发的细节没有明确的解释,所以只有等到发售后才能知道,但有一点可以肯定 SS 版内多少有一些 MD 版的要素存在,而这点也就是美塞亚对玩家的承诺之一。至于其它的一些改动,相信美塞亚不会令玩家失望。

LANGRISSER Ⅰ

游戏的内容没有任何变更,故事以巴鲁迪亚的王子雷顿与王国近卫团长娜姆从王城紧急脱出为开端,讲述了雷顿王子为复兴祖国与帝国之间的激烈的战斗。在战斗中,游戏中角色之间的亲情、友情、爱情都刻画的十分生动,可以说“梦战”系列的人物性格特点从这里便走向了广大玩家。







LANGRISSER Ⅱ

故事的主角正是前作中雷顿王子的后代,游戏围绕着光、帝国、黑暗三大势力之间的圣剑争夺战,讲述了当时圣剑与魔剑、光明与黑暗之间的宿命对决。在故事中艾尔文、利昂、莉阿娜、捷莉等人的形象深入人心,可以说“梦Ⅱ”是全系列中最为成功的一作。而且从 SFC 版开始,“梦Ⅱ”便出现了多分支的剧情,主人公是成为光明的圣者?还是黑暗的使徒?又或是成为天下无敌的霸者呢?这些不同的结局完全掌握在玩家的手中。







宠物公园



厂商：BANDAI
类型：育成 SLG
媒体：CD－ROM
发售日：98年1月下旬

责编/E·T

"宠物公园"将在你手中建成

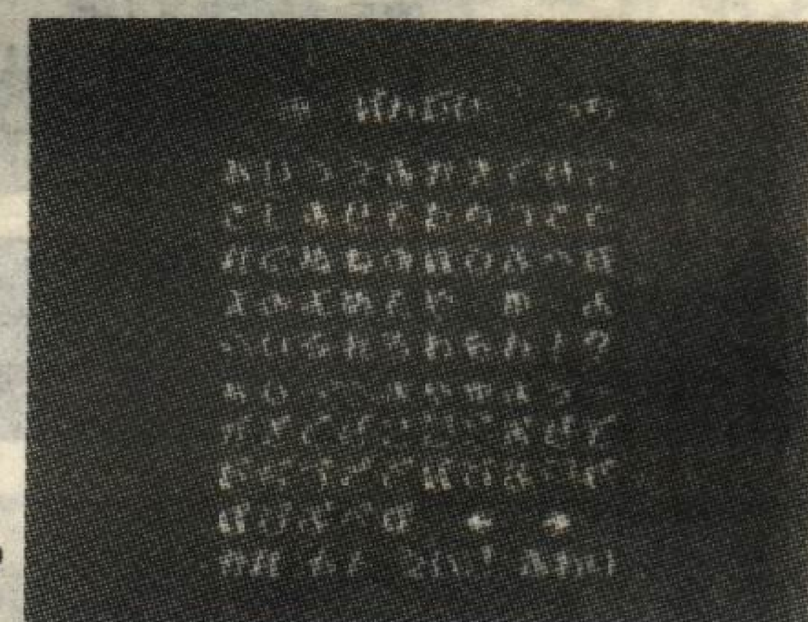
与前面介绍的PS版不同，SS版的名称并不是"××发现"，而是"宠物公园"，在SS版游戏在注重新物种发现的同时，还注重了地域增加，在此前的同类游戏中地域通常是固定的，而这次的SS有了明显的变化，另外SS版中中加入了大量的原创要素，并且设计了诸多的隐藏角色，这些内容的加入使得游戏的乐趣提升了不少。游戏的基本系统是大家所熟悉的，而在SS版中会使得这个系统得以升华。那么让我们来看一看SS版的变更点是什么。







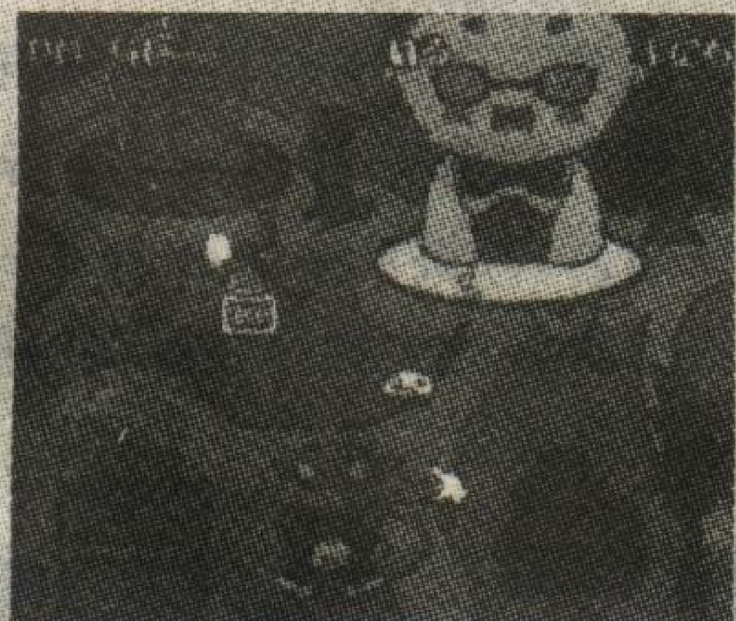
到底去哪一个部屋玩呢？

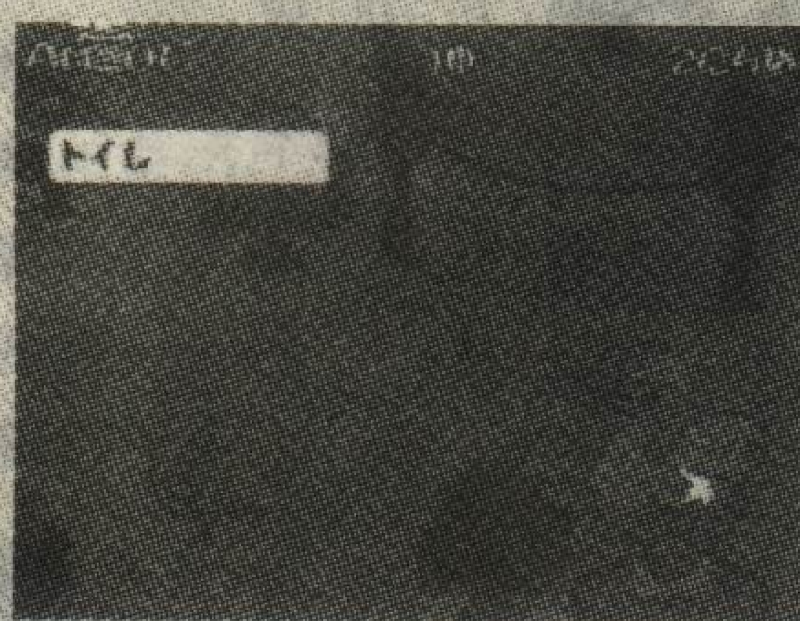


输入自己的名字吧！

地域随时间而变化

与以前的"宠物"系列不同，这次培育"宠物"是在地域上进行，而地域也会根据时间的流失与季节的变化而扩大，而在这个扩大的地域中，你还可以增设一些新的设施，这些新的设施会在一定的时间内建成，这样你的"宠物"就有了新的培育场所，这样再经过一些时候，你的地域又会扩大新的设施建设又成为可能，如此往复宠物与地域会形成一定的规模，这样你就会象农场主一样地经营下去，但是由于地域扩大你的经营项目也就随增多，这就要求我们在大局上要把握好，不然你的宠物是会离你而去的哟（死掉）！





新增加的迷你游戏

在SS版是也有迷你游戏登场，通常能力达到一定程度的宠物便可以进入这个迷你游戏馆，在这里其实是对宠物能力的一次检阅，高能力的宠物将不断进化，而那么低能力的种类将被淘汰，这样我们的"宠物公园"就会奔向"发达社会"。

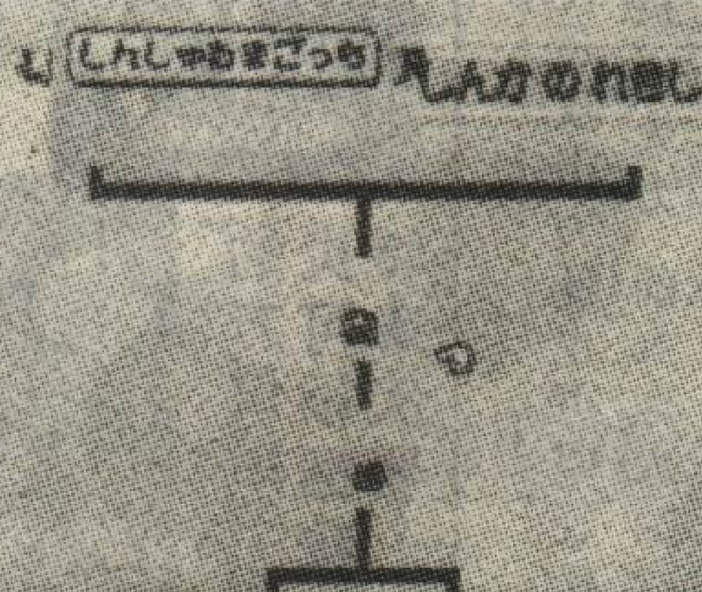
SS版独有的迷你游戏





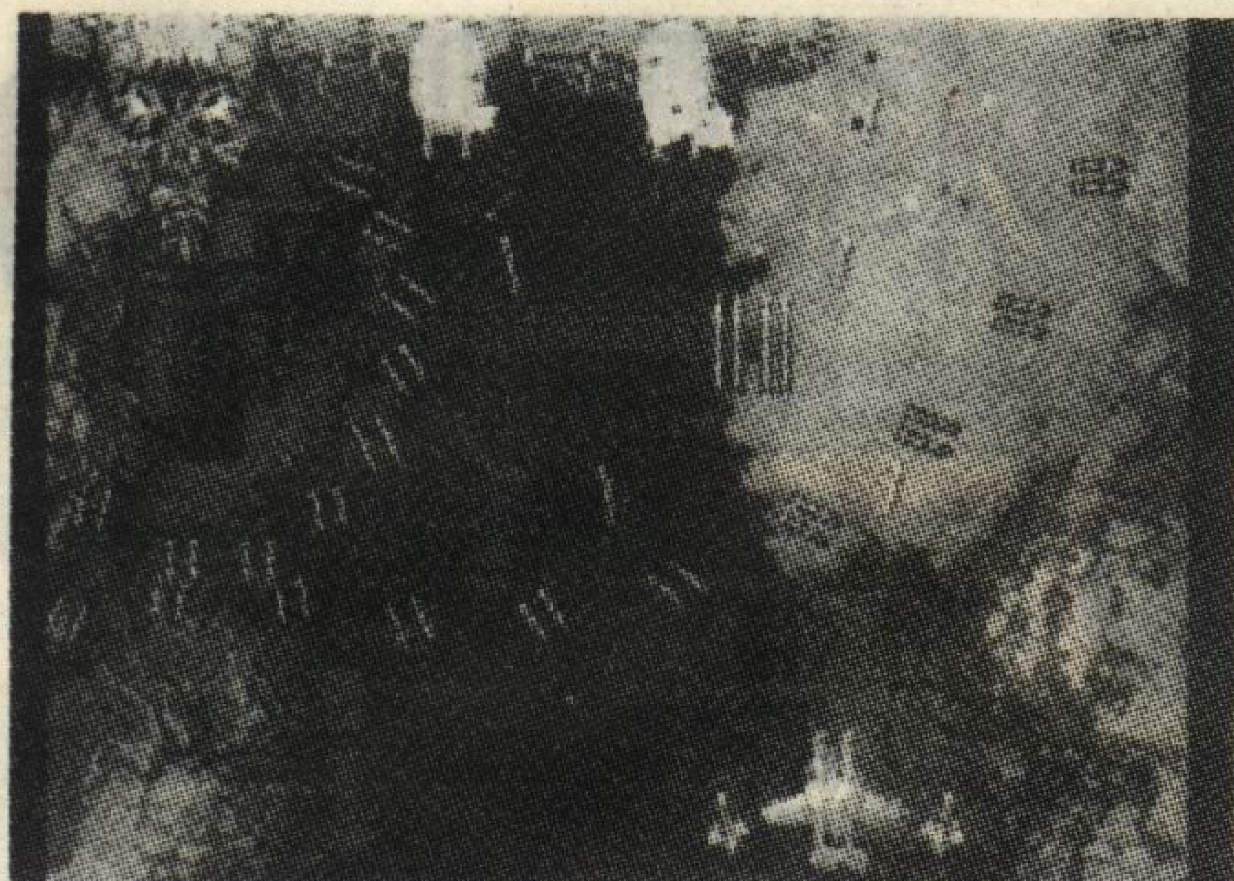
为宠物建造博物馆

当宠物的寿命已尽时，你可以为它建造一座墓，并把这个宠物生前的资料保存起来，这样随着死去宠物的增多，那么墓地在形成一定的规模后，你就可以建造宠物博物馆。在馆内，你可以清楚地对各类宠物的进化有更深的了解，这样你就可以确定宠物今后的进化方向。是进化还是退化；这就要求我们对各类宠物做出明智的选择。





真的能进化成人类吗？



BATTLE GAREGGA



SS NEW

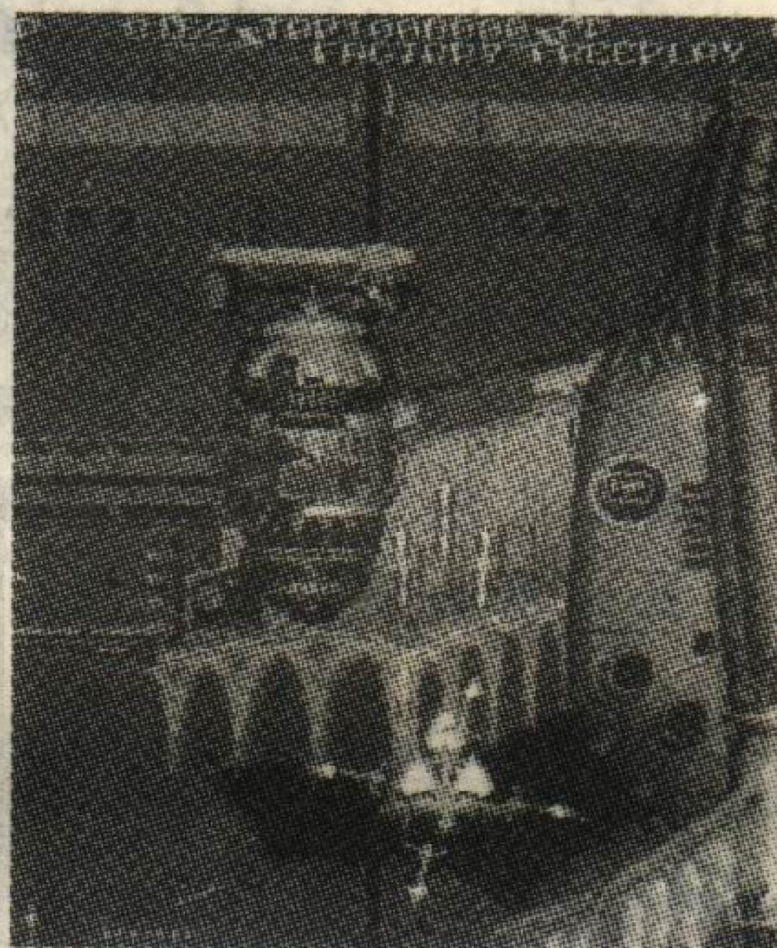
- 厂商:E·A
- 类型:SHT
- 媒体:CD－ROM
- 发售日:未定

责编/E·T

传统的射击游戏再次展现它的风采

自从"苍穹红莲队"与"怒·首领蜂"发售成功后，几乎绝迹的纵版射击游戏大有复活之势，毕竟此类游戏陪伴我们渡过了一段美好的时光(想一想1943、1944等)，这款由街机移植过来的游戏有着绝大迫力与魅力。

游戏完全再现了街机版的风采，各部细节都做到了忠实地移植，游戏各种机体都装载了特别攻击武器(保险)，当然这些强力的武器仍然是有数量限制的，另外在家用版中追加了一些原创要素，其中街机版中没有的横向模式也会在SS版中出现。



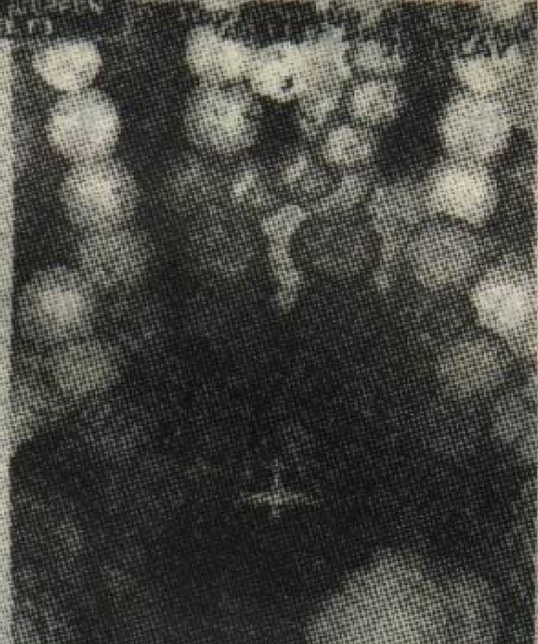


Let's Go

突出个性的四种战斗机



SILVER－SWORD



特殊武器-超级火炎可以用十字键控制其发射方向

机动性与火力十分平均的类型，这架被称为『银箭』的战机是初玩者和上级者首选的机种。它在各个方面的能力都十分平均，掌握它不是困难。



GRASS－HOPPER



特殊武器-快速击炮可以给予前方的敌人痛烈的打击

主要性能是对陆作战，对地攻击力十分强劲，前方机炮火力超强，既便是十分坚固的目标也能轻易击破，本身的速度比『银箭』略低。



FLYING－BARON

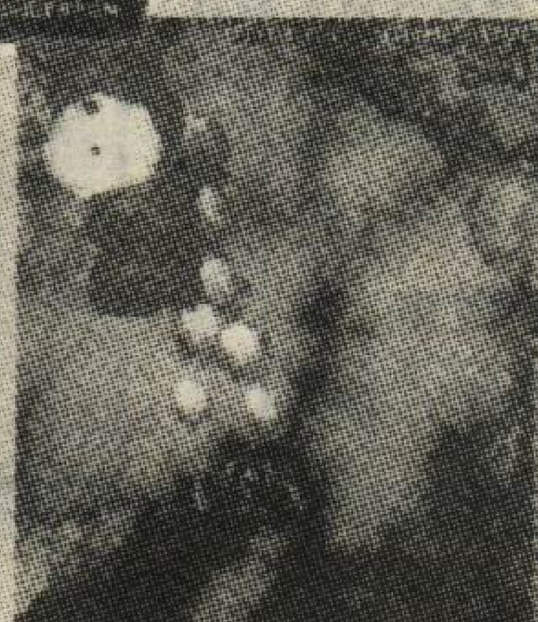


特殊武器-追踪导弹发射时敌人无可遁形

攻击力低但是有着十分卓越的机动性，由于它属于舰载型，所以它的机炮特有高度密集的火力，前方炮火的密集程度极高，既便是攻击力低也可以轻松击破敌人战舰。



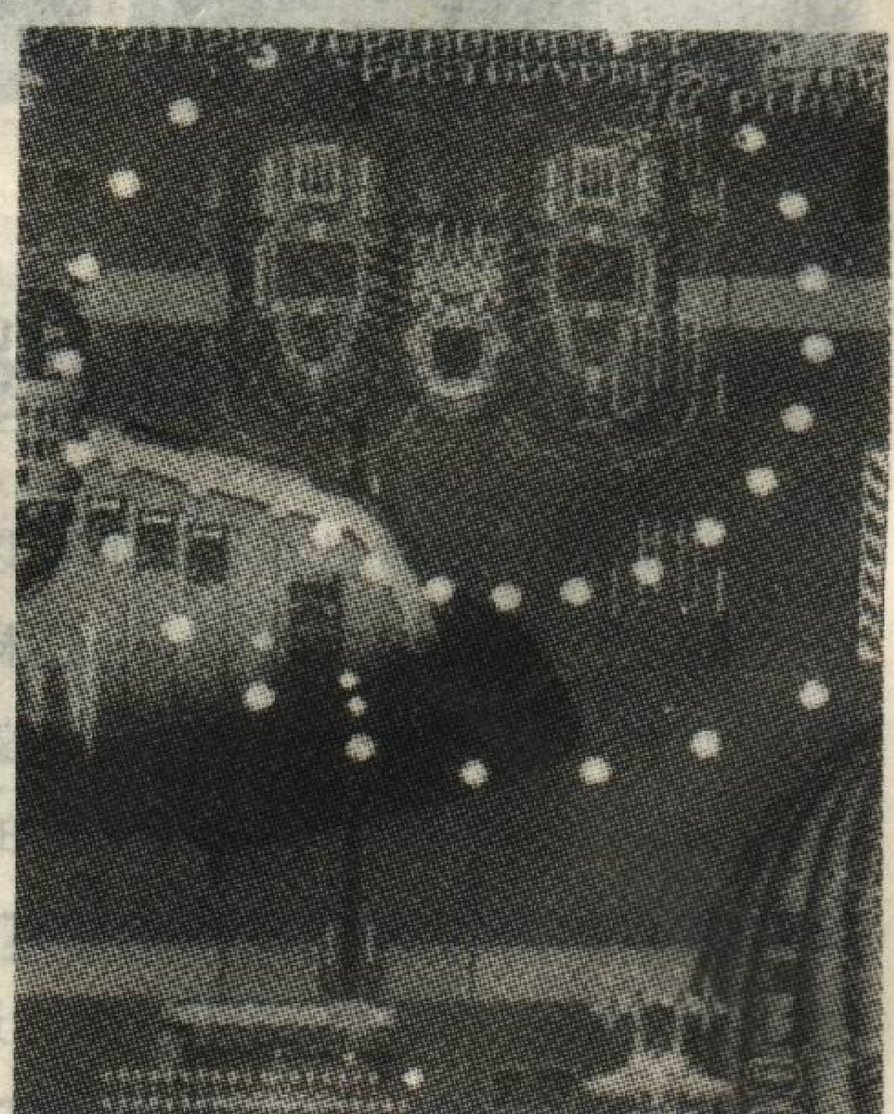
WILD－SNAIL

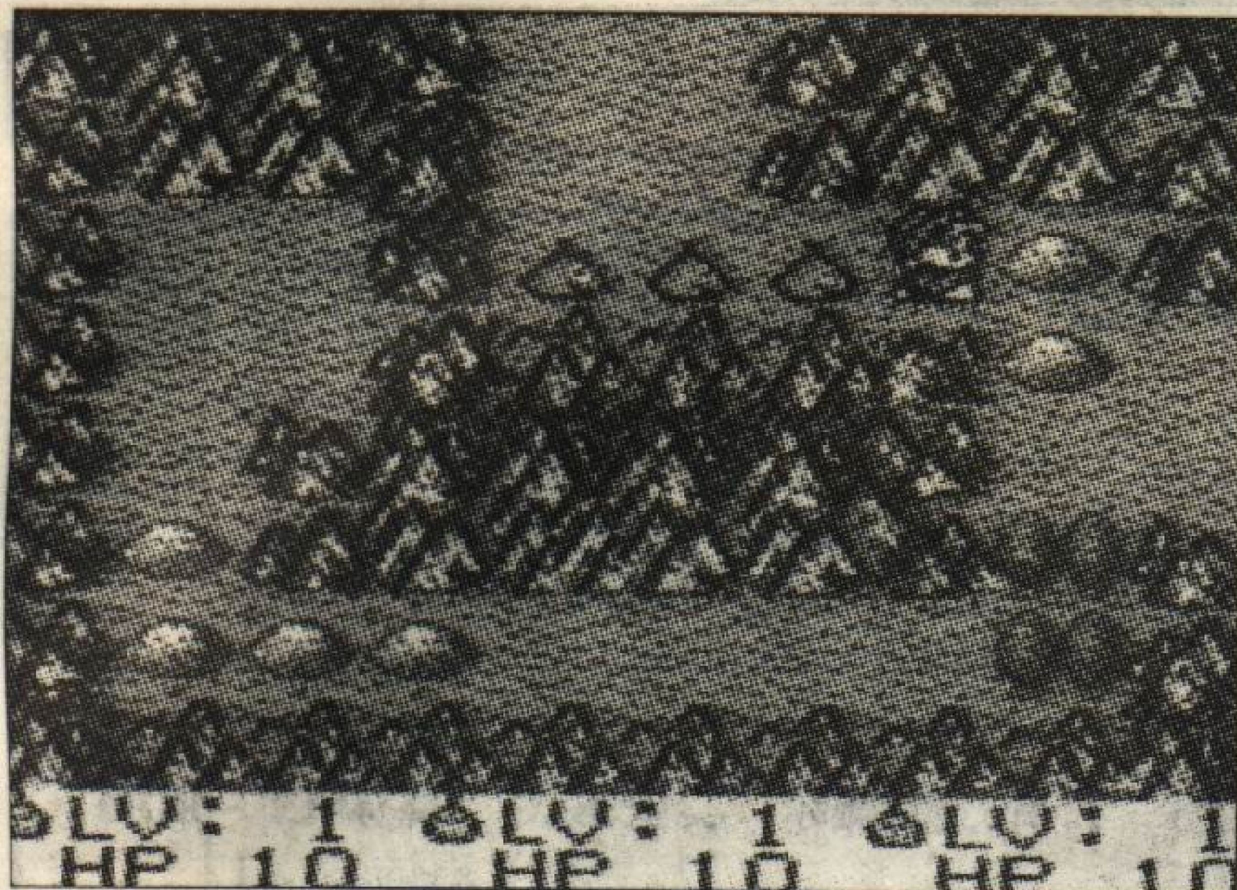


特殊武器-追踪火炎可根据敌人出现的方位给予攻击

具有极高的攻击力，其火力足以击破任何目标，但相反它的机动力却是四架战机最低的，但是优异的攻击能力可以弥补它的不足。

在游戏中还加入了可以令主战机威力提升的副机，在副机加载上设计者为其设计了五种不同的形式，有的可以进行大面积攻击，有的专注尾部向后攻击，有的可以集中向前方攻击，有的可以向四个方同时射击，有的则偏重于一个方向。这些不同的设计其实都是可以由玩者来操纵的。另外游戏中还会出现一些威力提升的宝物，这些宝物可都是取胜的关键哟！





勇者斗恶龙——怪物篇



责编/E·T

厂商：ENIX
类型：RPG
媒体：卡带(8M)
发售日：98年3月

GAME BOY版的“勇者斗恶龙”是什么呢？

RPG的大手笔“勇者斗恶龙”系列的最新作即奖在GAME BOY上登场，在“DQ7”的发售日还没有定的情况下ENIX发售这部游是想让大家在这段时间内对“DQ”有一个温习的过程，因ENIX最后一部“DQ”作品距现在已经有一年多了，而“DQ7”恐怕要到大约一年后才能与大家见面，所以这部GB版的“DQ”会让广大玩家有个温故知新的过程。

游戏的主角是在“Ⅵ”中活跃的特瑞，换句话说在GB版中是特瑞小时候的故事。一天晚上，正在睡觉的特瑞被不可思议的怪物从时光隧道引入了一个奇妙的世界，在这个世界中特瑞对所见所闻都感到十分奇怪。特瑞在这个世界中学会了操纵怪物的本领。并且成为了“怪物之王”。

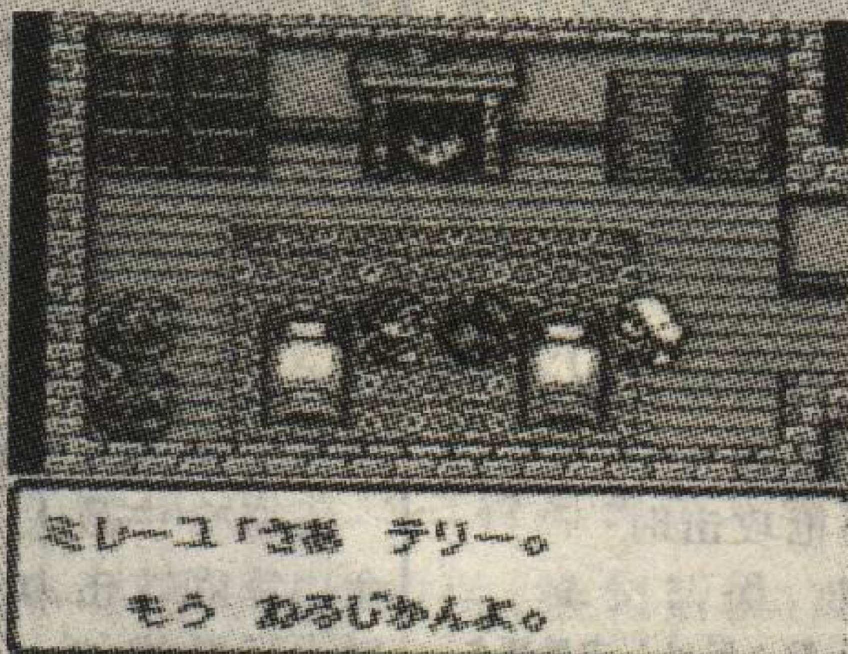


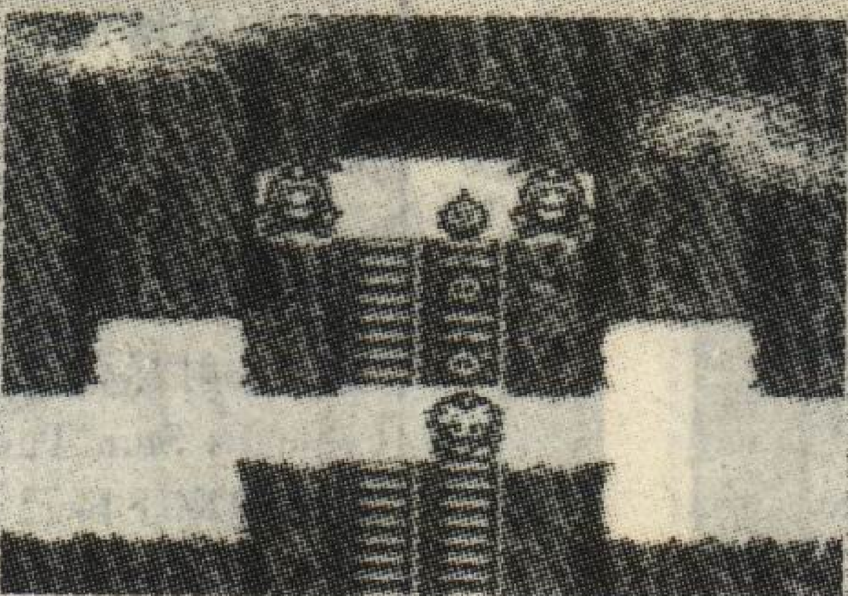
在冒险中到底会遇到什么呢？

在这个充满了怪物的世界中，特瑞会遇到各式各样的居民与村庄，在这些地方特瑞需要从居民们打听情报，以及更换一些冒险必备的道具及武器，但是由于这些居民对你的态度都不相同，所以要想取得珍贵的情报，很可能取决于你对某些怪物的态度上，因为有些居民是有养宠物的习惯的。

在冒险地图上会有一种类似“旋涡”的地方出现，而这个地方正是通向其它世界的大门，另外在进入旋涡后出现的地域每次都可能不一样，这样游戏便会向着极富乐趣方向进行。在战斗中，主人公特瑞并不直接参加，而是向你所带领的怪物发出指令，在战斗结束后很可能会有新的怪物成为仲间，但是由于新加入的怪物与原来队中所拥有的有能力上的差异，所以是取是舍由玩家自己来决定。



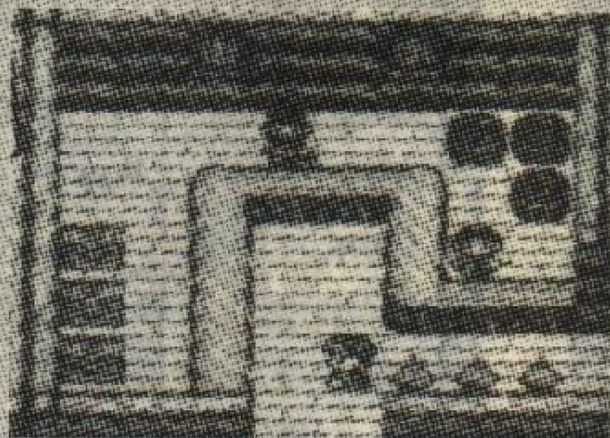




虽然是GB版，但是登场的怪物总数却有近200种以上，在以往“DQ”登场的怪物在GB版上也可以找到一些，另外GB版还追加了一些特有的种类，如龙型史莱姆，花形鸟，扁豆战士等都是以往“DQ”所没有的。这些怪物在战斗中可以根据经验的人手而成长，最值得注意的是特瑞对怪物下达指令的不同会直接影响到这些怪物的性格。



旅途中出现的商店、酒场等地方会有很多重要情报出现





FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド ™

前线任务2
完全攻略(下)

责编:DRAGON

机种:PS 厂商:史克威尔 类型:SLG 媒体:CD-ROM

全部战斗用特技一览

系统	名称	拥有者	攻击类型	带动	条件	效果
Power	Critical	全员	All	Speed	–	攻击力上升
	Lucky	全员	All	Special	–	击中对手后再次追加的攻击会提升攻击力以及命中率
	Charge	全员	Fight	power	–	利用现有HP和发动机出力计算攻击力追加,如攻击不成功则自机受损
	Shield Rush	全员	Fight	Super	盾牌装备	利用现有HP和发动机出力计算防御力追加
	Target	全员	Short	Special	–	攻击力与命中率上升
	Side Attack	全员	Short	Speed	–	敌回避率下降我方攻击力上升
	Final Break	全员	Fight	–	两手不装备大型格斗武器	用ARM的HP增加攻击力,成功后ARM损坏
	Disarm Armor	全员	Long	Power	–	敌防御力部分无效
	LV Damage	全员	Fight	Special	–	给敌人LV×10的伤害
	Best Position	全员	All	Speed	–	利用残AP增加命中率
Speed	Double Punch	全员	Fight	Speed	两手不装备大型格斗武器	攻击回数增加
	Feint	全员	Fight/Short	Power	–	多特技装备时,次特技出现率上升
	Switch	全员	Short	Special	两手装备相同近战武器	双手武器交换进攻
	Speed	全员	Short	Special	装备攻击回数2回以上武器	增加射击回数
	Hit & Away	全员	Fight/Short	–	–	己方攻击后战斗终了
	Couter Blow	全员	Fight	Super	敌先制攻击时	敌攻击瞬间转入己方攻击
	Counter Shot	全员	Short	Super	敌先制攻击时	敌攻击瞬间转入己方攻击
	Lethal Shot	全员	Short/long	Power	装备1回攻击武器	被击中部件立刻损坏
	Full Bullet(S)	全员	Short	–	–	残弹全射尽,但攻击力低下
	Full Bullet(L)	全员	Long	–	–	残弹全射尽,但攻击力低下
Special	Stun Punch	全员	Fight	Special	–	被攻击命中的敌人进入昏迷状态
	Heat Blow	全员	Fight	power	–	攻击的属性变为炎热+冲撞
	Sting Blow	全员	Fight	Super	–	攻击的属性变为贯通
	Terror Shot	全员	Short	Special	–	被攻击命中的敌人进入惊吓状态
	Duel	全员	Short	Speed	–	攻击目标集中于一个部件(来福枪无效)
	Body First	全员	Short	Speed	–	第一发必命中BODY
	Arm First	全员	Short	Super	–	第一发必命中ARM
	Leg First	全员	Short	Power	–	第一发必命中LEG
	Guide	全员	Long	Power	–	攻击目标集中于一个部件(单发远程无效)
	All or Nothing	全员	Short/long	Speed	装备2回以上攻击回数的武器	全弹命中或全不命中
Field	First	全员	All	Speed	–	取得先制攻击权
	Field Effect	全员	All	Field	–	拥有格斗战条件(地形效果无效、盾防御无效、上半身破坏)
	Hold Attack	全员	All	Field	–	放弃先制攻击权,增加攻击力和命中率
	Dead Angle	全员	Fight/Short	Speed	–	多特技装备时,进入背后攻击并带动其它特技
	Dash	全员	Short	Field	–	拥有格斗战条件
	Strike	全员	All	Special	–	最初一发必命中
	Find Out	全员	All	Speed	–	敌最初一发必回避
	Immortal	全员	All	Field	–	部件HP为0时,直至战斗终了才破坏
	Escape	全员	All	–	双方均为展开攻击	双方攻击前战斗终了
	Shield Wall	全员	All	Field	盾牌装备	用盾防御敌人全部攻击
Super	Sniper	Ash	Short	Special	来福枪攻击时	一发必命中敌人BODY,攻击力上升
	Hunting	Joyce	Short/long	Power	–	命中率和攻击力上升
	High Speed	Amia	Short	Power	攻击回数2回以上武器装备	射击回数增加
	Beat Up	Griff	Fight	Special	两手不同格斗武器装备	攻击回数增加
	2LV Damage	Thomas	Fight	Power	–	给敌人造成LV×20的伤害
	MG Blow	Rocky	Fight	Power	–	攻击回数增加
	Destruct	Roswell	Long	Speed	–	攻击力上升
	Super Lucky	Sayuri	All	Power	–	LUCKY的强化版
	Shooting Star	Lisa	Long	–	–	残弹全射尽但攻击力下降
	Crusader	Cordy	Fight	Special	–	Critical + Stun Punch
	Back Attack	Pike	Short/Long	Special	–	敌回避率下降己方攻击上升
	Blast Blow	Maylan	Fight	Speed	–	攻击命中的部件破坏

全部战斗用特技一览

系统	名称	LV1	LV2	LV3	MAX
Power	Critical	25%上升	25%上升，特技发动率上升	50%上升	100%上升
	Lucky	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Charge	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Shield Rush	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Target	命中率 10%上升 + 攻击力 10%上升	命中率 20%上升 + 攻击力 15%上升	命中率 30%上升 + 攻击力 20%上升	命中率 50%上升 + 攻击力 25%上升
	Side Attack	回避率 10%减少 + 攻击力 10%上升	敌回避率 20%减少 + 己方攻击力 15%上升	回避率 30%上升 + 攻击力 20%上升	敌回避率 50%减少 + 己方攻击力 25%上升
	Final Break	ARM 的 HP50%转换为攻击力	ARM 的 HP75%转换为攻击力	ARM 的 HP 全部转换为攻击力	ARM 的 HP×2 计算为攻击力
	Disarm Armor	防御力 50%无效	防御力 50%无效	攻击力 75%无效	防御力无效
	LV Damage	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Best Position	残 AP×2 计算人命中率	残 AP×2 计算人命中率 + 特技发动率上升	残 AP×3 转换为命中率	残 AP×4 转换为命中率
Speed	Donble Punch	一回攻击增加	一回攻击增加 + 特技发动率上升	攻击回数二回增加	攻击回数三回增加
	Feint	特技连锁 50%上升	特技连锁 100%上升	特技连锁 150%上升	特技连锁 200%上升
	Switch	一回攻击增加	一回攻击增加 + 特技发动率上升	攻击回数二回增加	攻击回数三回增加
	Speed	弹数一发增加	弹数一发增加 + 特技发动率上升	弹数二发增加	弹数三发增加
	Hit & Away	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Couter Blow	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Counter Shot	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Lethal Shot	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Full Bullet(S)	攻击力变为 50%	攻击力变为 50% + 特技发动率上升	攻击力变为 75%	攻击力不减
	Full Bullet(L)	攻击力变为 50%	攻击力变为 50% + 特技发动率上升	攻击力变为 75%	攻击力不减
Special	Stun Punch	昏迷确率 30%	昏迷确率 30% + 特技发动率上升	昏迷确率 50%	昏迷确率 80%
	Heat Blow	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Sting Blow	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Terror Shot	惊吓确率 30%	惊吓确率 30% + 特技发动率上升	惊吓确率 50%	惊吓确率 80%
	Duel	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Body First	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Arm First	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Leg First	暂停确率 30%	暂停确率 30% + 特技发动率上升	暂停确率 50%	暂停确率 80%
	Guide	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	All or Nothing	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
Field	First	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Field Effect	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Hold Attack	命中率 10%上升 + 攻击力 10%上升	命中率 15%上升 + 攻击力 20%上升	命中率 20%上升 + 攻击力 30%上升	命中率 30%上升 + 攻击力 50%上升
	Dead Angle	特技连锁 25%上升	特技连锁 50%上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Dash	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Strike	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Find Out	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Immortal	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Escape	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Shield Wall	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
Super	Sniper	攻击力 10%上升	攻击力 20%上升	攻击力 30%上升	攻击力 50%上升
	Hunting	命中率 10%上升 + 攻击力 10%上升	命中率 20%上升 + 攻击力 15%上升	命中率 30%上升 + 攻击力 15%上升	命中率 50%上升 + 攻击力 15%上升
	High Speed	弹数二发增加	弹数二发增加 + 特技发动率上升	弹数三发增加	弹数五发增加
	Beat Up	攻击回数一回增加	攻击回数一回增加 + 特技发动率上升	攻击二回增加	攻击三回增加 + 特技发动率上升
	2LV Damage	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	MG Blow	攻击回数一回增加	攻击力一回增加 + 特技发动率上升	攻击二回增加	攻击三回增加
	Destruct	攻击力 1.5 倍	攻击力 1.5 倍 + 特技发动率上升	攻击力二倍	攻击力三倍
	Super Lucky	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Shooting Star	攻击力变为 75%	攻击力变为 75% + 特技发动率上升	攻击力不变	攻击力 200%
	Crusader	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升
	Back Attack	敌回率 10%减少 + 己方攻击力 10%上升	敌回避率 20%减少 + 攻击力 10%上升	敌回避率 30%减少 + 己方攻击力 10%上升	敌回避率 50%减少 + 己方攻击力 10%
	Blast Blow	–	特技发动率上升	特技发动率上升	特技发动率上升

注：前页表中"带动"是表示当此项特技出现时，在其之后将后被优先带出的特技的系统。运用这个方法，可以保证拥有较多的特技出现率，另外特技的等级增长是于此特技的出现率有关，换句话说：此特技出现越多，效果越明显，此特技就有可能提升等级。






全部机师特技一览

名称	对象	效果	Ash	Joyce	Amia	Griff	Thomas	Rocky	Roswell	Sayuri	Lisa	Cordy	Pike	Maylan
Z.O.C	敌	周围8格内敌移动只限于1格	90	140	140	90	90	90	140	90	140	90	200	90
Steal	敌	夺取降伏状态敌人的装备		90		140		140					140	
Morale	味方	周围8格内我方回避率、命中率和特技提升5%增加					350							
Skill Up	味方	周围8格内我方特技提升率1.5倍								140				
Skill Up	味方	周围8格内我方特技提升率2倍					270							
Skill Down	敌	周围8格内敌方特技提升率1/2低下											90	
Skill Down	敌	周围8格内敌方特技提升率1/4低下				270								
Refresh	味方	我方回合开始时周围8格内我方异常状态恢复									90	200		
Refresh	味方	我方回合开始时周围8格内我方异常状态恢复			200					200				
Help	味方	周围8格内敌移动不能	350											
Stop	敌	周围8格内敌方特技攻击不能				350								
Skill Control	敌	周围8格内我方回避率上升								350				
Defense	味方	周围8格内我方回避率10%上升			90									
Defense	味方	周围8格内我方回避率15%上升						270						
Surprise	敌	周围8格内敌方回避率10%下降										140		
Surprise	敌	周围8格内敌方回避率15%下降		270										
Hold Back	敌	周围8格内敌方攻击不能(可反击)										350	350	
Deep Strike	味方	周围8格内我方命中率10%上升		350					90					
Deep Strike	味方	周围8格内我方命中率15%上升	270				140							
Intercept	敌	周围8格内敌方命中率10%下降												140
Intercept	敌	周围8格内敌方命中率15%下降									350			
AP Plus	味方	敌方回合开始时周围8格内我方AP恢复+2			350									
AP Minus	敌	敌方回合开始时周围8格内敌方AP恢复-2						350						
Invalid APB	敌	周围8格内敌攻击时无法正确计算命中率							270					
Support APB	味方	周围8格内我方攻击时残AP计算至命中率中		350					350				350	
Surrender Call	敌	HP少的敌人降伏	140				140				200			200
Invalid Honor	敌	除拥有此项特技外的敌人所有特技无效												350

注:此表中右侧的数值为此机师若想修得特技所需要的名声值,掌握机师的特技是会起到很大的辅助效果的。

全部电脑能力一览

右侧为所对应电脑名称及电脑等级

名称	效果	Abboot	Balliol	Clio	Delikat	Ethel	Forman	Guanaco	Holism	Isthmus	Jungo	Koodoo	Legende	Motive	Niche	Onrush	Pundit	Zig
Auto Defense	回避时消耗AP为1															4		
Auto Defense	回避时消耗AP为0															5		
Auto Repair	我方回合开始时HP最低的部件5%恢复				4													
Auto Repair	我方回合开始时HP最低的部件10%恢复				5													
Auto Repair All	我方回合开始时全部件5%恢复														4			
Auto Repair All	我方回合开始时全部件10%恢复												4		5			
Auto Sight(L)	远攻击消耗AP减1												5					
Auto Sight(L)	远攻击消耗AP减3													4				
Auto Sight(S)	近攻击消耗AP减1													5				
Auto Sight(S)	近攻击消耗AP为0	3		2				1				1		1				
Balance Up	Danger 状态																	
CSC System	电脑特技无效																	2
DDP System	被破坏的部件HP剩1								5									
Detect Mine	地雷探知装置									1								
DMP System	炎热以外的攻击最高伤害不超过100									5								
Energy Save	RC20%低下		1		1				1		1				1		1	
Energy Save	RC50%低下		5		5				5		5				5		5	
Learning Sustem	经验值2倍											5						
Move Plus	移动力+1	4	4	4		4	4											
Move Plus	移动力+2	5	5	5		5	5											
Power Down(A)	电脑修正无效																	1
Power Down(F)	电脑格斗修正无效			5										5				
Power Down(L)	电脑远距离修正无效						5						5					
Power Down(S)	电脑近距离修正无效					5										5		
Range Plus	远距离射程+1																4	
Range Plus	远距离射程+2																5	
Satellite	地形效果0										5							
SDP System	10以下贯通无效							4										
SDP System	20以下贯通无效							5										
Shock Absorb	昏迷防止	2				1		1				1						

所有电脑最终等级密码

地址	密码	电脑
IGUCHI	IGNOBLE	ISTHMUS
KIRLSIMA	KINDLE	GUANACO、KOODOO
VINESJP	VICIOUS	ETHEL
JM = LY	JONQUIL	JINGO
PAPEL	PALAIS	PUNDIT
DIABLE	DIACITC	DELIKAT
FIREVALY	FAKIR	FORMAN、HOLISM
SCHNECKE	SCUFF	BALLIOL
SENDER	SCHUSS	CLIO
NAXOS	NACRE	ABBOT、LEGENDE、MOTIVE、NICHE、ONRUSH、ZIG

所有关敌人分布图

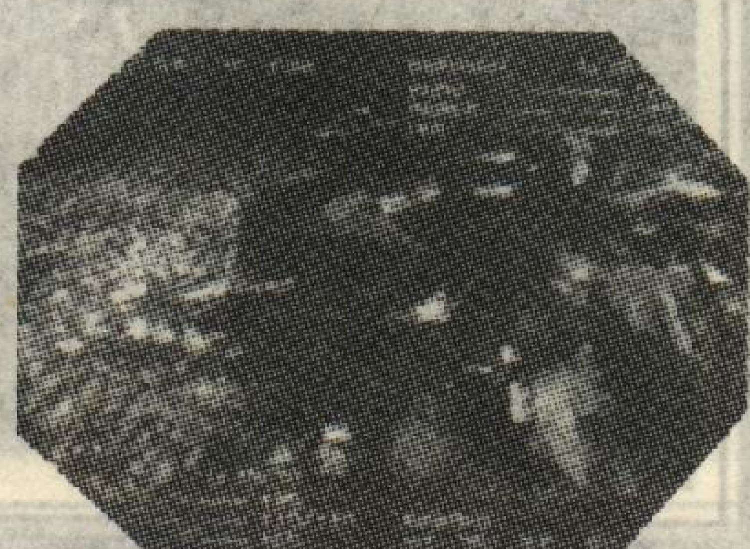
密码	所在关	密码	所在关
STABBER	1	SANE	17
STALIN	2	SAPIENT	18
STAGER	3	SATIRE	19
STAID	4	SAFARI	20
STALKY	5	SEANCE	21
STAMEN	6	SEAFOWL	22
STANDEE	7	SECEDE	23
STAPLE	8	SECTION	24
STANBY	9	SECULAR	25
STALE	10	SADATE	26
SAGGY	11	SEEDY	27
SALINE	12	SELVAGE	28
SLUKI	13	SEMINAR	29
SANCTUM	14	SENAT	30
SANDROT	15	SEPAL	31
SANGRIA	16		

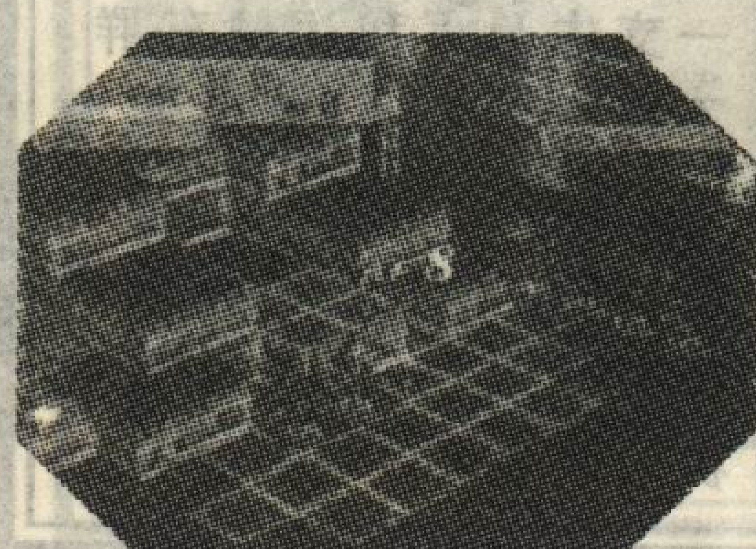
斗技场全部赏品一览

赏品名	系统	赏品名	系统	赏品名	系统
ジュアリーEX	冲锋枪	グブルネイル	拳头	レイジーホーン	穿甲弹
ピューズ M14	冲锋枪	ライトバスター	拳头	スキュアG	穿甲弹
バルバリ	冲锋枪	キーンエッジ	拳头	レイルホーン	穿甲弹
アールアッソー	冲锋枪	ファイアアントS	火炎放射器	スキュアGF	穿甲弹
グロウタスク	冲锋枪	ホットリバー30	火炎放射器	GL200M6	穿甲弹
クラヴィエ	冲锋枪	ホットリバー40	火炎放射器	バーホーン	穿甲弹
95式机关铳	冲锋枪	ヒートラット	火炎放射器	ハイスキュア	穿甲弹
オップファーGV	冲锋枪	ウォーマーF2	火炎放射器	GL210M1	穿甲弹
バスーン	来福枪	ヘルポンド	火炎放射器	レッドクロウ	导弹
グレンルエ	来福枪	ヘルポンド2	火炎放射器	プラヴァーM2	导弹
ウィニー	来福枪	ヘルポンド3	火炎放射器	メナート	导弹
98式狙击铳甲型	来福枪	バウンド	格斗长兵器	プラヴァーM4	导弹
ヴンダー20	来福枪	マッドハマー	格斗长兵器	アードラーG	导弹
ユーラ 60mm	来福枪	フェアアイアン	格斗长兵器	イービス WPS	导弹
ルイーゲ	来福枪	グレイトセイバー	格斗长兵器	ドンキー	火箭弹
オーデン M90	散弹枪	グマス 76mm	加农	レーグルス	火箭弹
ヒガ9式散弹铳	散弹枪	グマス 92mm	加农	ウォーブラー	火箭弹
ビュジェ	散弹枪	トムティット	加农	マイナ2	火箭弹
コベット	散弹枪	デルタ 120mm	加农	Bフィンチ	火箭弹
オーデン M98	散弹枪	サヴォリ GO	加农	ファイアアウル	火箭弹
ピークガザ	散弹枪	ブラスタ 96mm	加农	プラヴァーSS	对空导弹
ジリーノ	散弹枪	ブルギバ	飞弹	スカイマイナS	对空导弹

最强武器的获得就要靠在斗技场中不停的战斗！不停的战斗！！不停的战斗……









MISSON19

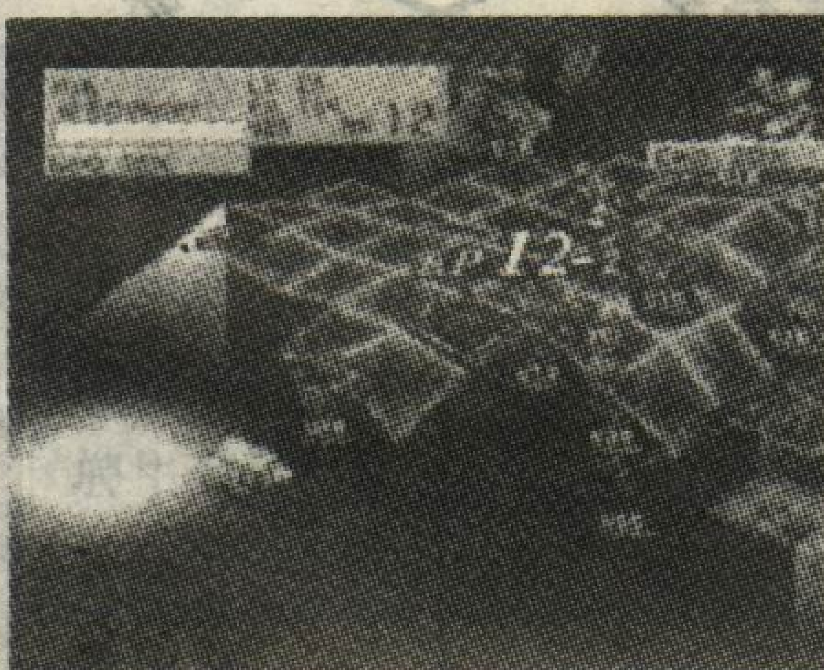
故事

胜利条件：敌全灭
败北条件：己方全灭
敌人：
雷达车×4
直升机×3
装甲车×6
修理兵×2
WAP×10

消灭首都的革命军之后，Ash等人立即前往射爆基地，想要在革命军发现FENRIR之前把其消灭掉。但是虽然全队已经极为的小心，但是依然中了革命军的埋伏，在革命军压倒性的优势控制之下，大家眼睁睁的看着Ven把马上就要能得到的FENRIR带走了，看来革命军已经发现FENRIR了，形式完全不容乐观。

游戏

此关一登场我军就属于敌人敌军包围之下，不过请大家放心，仓库附近的敌人是不会主动进行围攻的。可是位于山上的敌人均拥有远程攻击力，而且还有一个实力极高的队长机(WAP)位于山上，如果一不小心被其连续"出招"(特技连锁攻击)必死无疑。形式上看不容乐观，不过笔者建议如大家等级高的话，可以兵分四路，一边各与配一个远程攻击，我想如果远气好，用一位远程攻击来结果敌队长机不成问题。



MISSON20

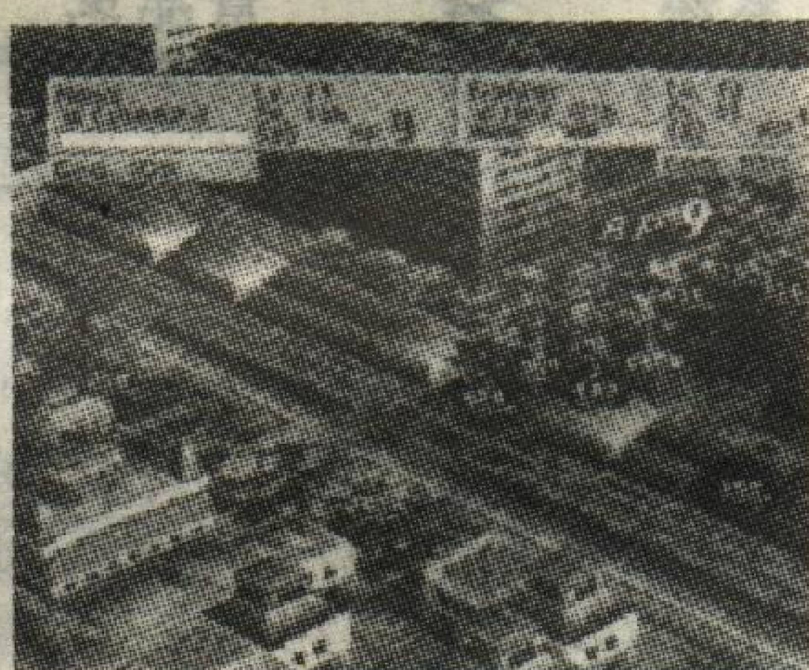
故事

胜利条件：Ven倒
败北条件：己方全灭
敌人：
坦克×5
WAP×9
炮台×2
战斗机×4
大型机×5
重装甲手×4

当FENRIR被革命军得到后，Lisa便强烈要求攻打敌人空军基地，在Pike的追问下，Lisa说不希望这一兵器被革命军的幕后支持者德国INTERGAIN公司(已于13年前破产)得到。这方面Thomas与Saribash联系成功，两人相约第二天一起攻打议事厅。Ash在自己的故乡感到十分伤感，尤其是与其父的朋友相遇之后。第二天战斗开始，美丽的Lira并不知道这天是她的恶梦……

游戏

此关人员的初期配置一定要经过深思熟虑，后方的6台机体一定要有两位对空远距，并且希望在于后方配置一台格斗机，这样好与近战机一同消灭一台大型机。另外，在中路进攻的部队一定要快速前进，以强大的实力把敌人消灭。一定要争取于Ven的援军前来之前把敌人消灭的着东多并不是害怕Ven的实力而是击败Ven后则会过关，减少我军增长特技值。当把敌人消灭干净后最后对付Ven，笔者在此用Lisa一次远程攻击(满弹)把满血Ven击败。



MISSON21

故事

胜利条件：敌全灭
败北条件：己方全灭
敌人：
WAP×8
坦克×4
装甲车×2
修理兵×4
运输车×7
战斗机×2

在司令部中，Saribash对Lira一事相当痛苦，众人都在劝他，此时Griff来说Lira并不在WAP的残体之中。而此时，有一位卫兵来说Ven正在空军基地，盛怒之下的Saribash要立即进攻空军基地，而Maylan则认为革命军主力于此驻扎，不适合强攻，立刻把此部队的补给线切断，这样再次进攻便有肯定把握。于是Thomas与Roswell留守，众人对补给线展开切断战。

游戏

少了Thomas与Roswell两个强力动伸间，但是依靠别人击溃敌人补给队还是有可能的。笔者于此曾试过登场六人而把敌人全灭。建议如格斗机等级高的话，把其直接开向敌人中央(格斗如出特技AP为0也可攻击)这样让中央开花为战术可以消灭绝大部分敌人格斗及近战WAP。这时立刻把所剩部队分两支，一支去消灭领补给的敌军，一支去消灭敌运输车群。不过要小心敌人的飞机增援，他们会于敌人中央出现，如不小心会给格斗机造成极大伤害。没有大型机的此关可以快速通过。



MISSON22

故事

胜利条件：敌全灭
败北条件：己方全灭
敌人：
WAP×2
装甲车×6
重装甲车×3
修理兵×2

为了突入革命军空军基地，Roswell建议Amia驾驶飞机突入基地内部，再来引爆飞机内的炸药来消灭敌人飞机并引发全基地的恐慌，此时突入敌人基地再好不过。为了得到飞机，众人来到海边去找Amia曾驾驶过的飞机，于此与神秘部队接触。敌人全力进攻Ash等人，大家立即进行反击，当战斗胜利后，敌人残留的士兵立即自杀以免情报外传。

游戏

敌人从三路围攻Ash等人，笔者建议让大家分把在飞机边上的敌人消灭干净，利用另外两边敌人移动的时间再调整部队，派一名成员去与敌人装甲车群战斗，其它成员则反过身来与另两支敌人交手。大家动作一定要快，尽快把敌人消灭，一旦其认为战斗失败，他们会全部自杀，这样不就少好多经验值吗？从此关起，如大家培养合适，全军成员的最擅长攻击能力等级应为LV30，笔者于此关中盘时，全成员最擅长能力均为LV30级。



MISSON23

胜利条件:所有炮台消灭
败北条件:飞机摧毁或己方全灭
敌人:
坦克×8
WAP×6
炮台×3
大型机×2

故事

于司令部中,大家认为目前是突入敌阵营最佳时刻,部队被分为三支,Amia带一支,Thomas带一支,Ash带一支。第一队突入基地内部,第二队从外围进入基地,另三队以后方突入基地找回FENRIR和Ven的所在。三支部队分派完毕之后,各成员立刻进入战备,马上就要面临一场恶战,此时的伸间们经过战火的洗礼已建立起友情,他们互相鼓励着。

游戏

Amia空中突入成功之后,立即保卫飞机不让敌人进行破坏,相信二轮之内,前来进攻的四名敌人一定会被全灭。这时Amia这支部队应向其它机库前进,来对付马上要登场的敌人大型机。飞机爆炸之后,Thomas立即展开突入战,门口处的几个敌人根本不值一提,只有Amia处的两个大型机中的队长机较难对付,建议用格斗机出战,一旦特技出现"连锁"敌人必死无疑。



MISSON24

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
WAP×12
直升机×1
大型机×2
战斗机×4

故事

革命军节节败北,将军决定逃走,Ven此时面色狰狞。Ash小队于基地后方进入后,可中了Ven的埋伏,周围被敌人重军包围,将军想于此时逃走,而Ven把其乘座的直升机消灭。之后Ven宣布"真正的革命"现在开始,众人发现现在的Ven已经露出他的真面目,为了自由,他们终于开始了真正的革命活动,Ash等人感到了自己肩上的重任。

游戏

初期只有Ash小队于敌人包围之中,之后其它成员会立即前来支援,所有部队共同与新革命军展开战斗。建议Ash小队中如果实力强大,那么应向敌人的另一支集团军前进,而其它部队立把眼前的敌人全部消灭,再向前进,把敌人飞机打下来。此时部队的实力已非同小可,敌人所有成员进攻我方时命中率不会高于百分之三十,此时可以让所有人抛弃道具箱,而装上出力发动机,这样实力还会进一步加强。



MISSON25

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
大型机×3
六脚大型机×3
气垫大型机×3
四脚大型机×3

故事

在敌人空军基地内部,大家发现了FENRIR的残片,看来FENRIR对手已经准备使用。众人决定离开这里回到自己的基地,为此大家准备再次利用地下铁路,在路上,突然的爆炸引发了火车翻车,此时,革命军中的大型兵器中队集合全部实力向Ash等人展开侵攻。战斗后,大家发现Ven新据点所在,于是……

游戏

画面上决对恐怖的一关,敌人全部为大型兵器,攻击实力非同小可,并且HP却非常高。不过我军经过多次磨难,现已实力超群,在此每一个人却有与一个大型机周旋的能力。相信此时的远程攻击能力已经非同小可,一连串飞弹进攻可以消灭一架大架机,所以导弹的补给已经是他们的必需品。另外,在消灭最后三个大型机时,因敌人所处地形的原因,我军不能围攻,建议派格斗机前去一对一单挑,保证极为刺激,而且极具观赏性。



MISSON26

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
坦克×6
炮台×3
WAP×10
雷达×2
修理兵×3
大型机×3

故事

Ash等人觉得目前Ven已无太大实力与OCU相对抗,可是其却一直掌握FENRIR这一杀手空气间。于是大家认为应立刻向Ven展开追击战,把他陷入我军包围之中,这样才有可能夺回FENRIR。在进攻Ven时,Ash开始对以前失去记忆的部分展开回忆,原来Ash在此曾经把要与Ven一共暴动的AZAD大佐杀死,结果……

游戏

移动比较费神的一关,敌人于此根本无任何还手之力,可以说已无人对我军造成伤害,只有Ven的大型机还有所威胁。建议兵分两路,同时消灭两边的敌人,但是要把强力远程放于旧工厂门口侧,这样一旦形成突入,便可利用远距离强大的移动力给Ven造成致命伤害,如果幸运的话,我军可以把Ven于其逃走之前干掉,不过这需要所有远程都换上轮式脚才可以。



MISSON27

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
坦克×2
WAP×12
炮台×4
修理兵×2
装甲车×2
超大型机×1

故事

完全无此科技的革命军却拥有着宇宙火箭,看来Ven后面还有支持者,众人建议展开对Ven的最后一战,当了解到Ven的藏身的地方之后,大家认为只有把其消灭才可以发现到底是谁在其身后。此时Saribash仍认为自己可以说服Ven,于是Ash答应他在战斗开始之前,让其前去对Ven进行最后的"说服教育"。

游戏

兵分三路,这是电脑对付强大的本军唯一的一个办法了。但是相信各边的实力应该没有什么大问题吧!所有的远程应把敌人的远程先干掉,之后,再用近战去消灭敌人的WAP。此时Ven驾超大型机登场,外表看上去,占地六格的超大型机十分威武,可是其实力真是一般,笔者依靠四位远程,于一回合内将BADY HP有999之多的Ven干掉了。看来穿版应该不是什么问题了!所剩的敌人也不多了。



MISSON28

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
WAP×6
装甲车×2
直升机×2
战斗机×4
坦克×2
大型兵器×4

故事

当听Ven临终时说Liva还活着后,大家十分高兴。但此时,我军营地突然被敌人包围,Lisa发现此回的敌人全部为无人兵器,看来INTERGEHEN公司亲自出手了。作为暴动以及革命的幕后真凶,INTERGEHEN的负责人承认这一切均为了FENRIR而来,但从其会谈之中,仿佛OCU为其真正的老板。

游戏

此关中唯一比较难应付的应该为敌人登场的空军,只有他们的实力才值得我军重视,调动远程向空军开火,一位成员可以打下一架飞机,所以其他人能顺利的向地上的敌人展开进攻。如有可能,利用格斗战中不要地形的优点,在敌人渡河时移动力不足的情况下,向敌人展开致命的攻击。另外,还要注意敌人的大型机,从此关起,敌大型机便拥有了格斗的技能,如果被击中后果不堪设想,建议让最强的伙伴与其战斗。



MISSON29

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
炮台×2
坦克×8
直升机×3
战斗机×5
大型兵器×4
WAP×4

故事

Lisa认为FENRIR的试验已经开始,而OCU一直对革命军漠不关注就是希望能了解到FENRIR在实战中的优劣,而革命军只是OCU在世界媒体前的一个靶子。虽然知道危险就在眼前,但是Ash等人认为进攻依然是必要的。他们向敌人最后的基地前进。在战斗中,Ash等人得知INTERGEHEN为OCU的秘密开发工厂。

游戏

此关敌人比较多,而且分布十分平均,分二路前进是最佳之选。利用部队中强大的对空能力,在前进时消灭一切来犯的敌人飞机。最后再把敌人的近战部队全歼。此游戏至此,我们不难看出其缺点所在,一旦拥有最高的等级,那么此人的实力便非同一般,自从单项能力LV到30以后,基本无人可以击中此人,到游戏后期,本来难度较大的SLG则变成了极容易的游戏,从这一点看厂家仿佛欠考虑。



MISSON30

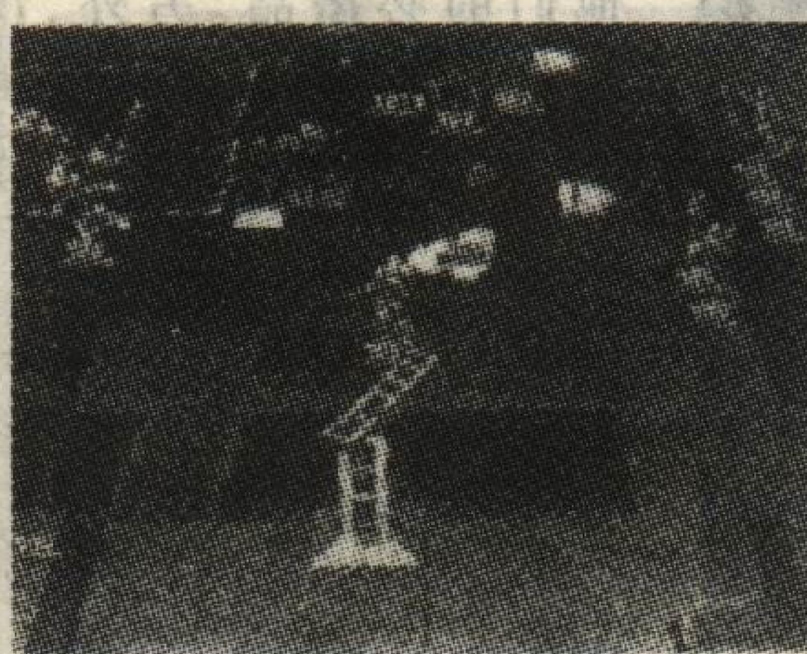
胜利条件:超大兵器倒
败北条件:限时内无法完成任务或己方全灭
敌人:
WAP×8
雷达×2
坦克×3
大型兵器×6
超大型兵器×1
炮台×2

故事

原来OCU一直利用INTERGEHEN来开发FENRIR,而Ash正是在四年前中止了本来要爆发的暴动,这次革命还是OCU暗中企划。而杀死Ven的部队为OCU的DAR KGESE特种队伍,经过激战后,敌人开始启了FENRIR,Lish立刻令人上前关闭系统,FENRIR卫星被击毁后,大家撤出基地。

游戏

此关分为两部分,建议兵分三路走,从左侧上方绕向火箭控制台,以便于完成此关最后的任务,而另一支从右侧绕向其它敌人,把拦路的敌人全部消灭。中路为所有远程成员,利用他们于一回合可以把所有LV为30级的超大型兵器击毁。不过如果不幸运,没能在一回合击毁敌人,则让其它成员上前补上致命一击。消灭敌人后,应派两人站至火箭控制台旁,两人控制火箭必要二十回合,所以一定要尽快消灭敌人。



MISSON31

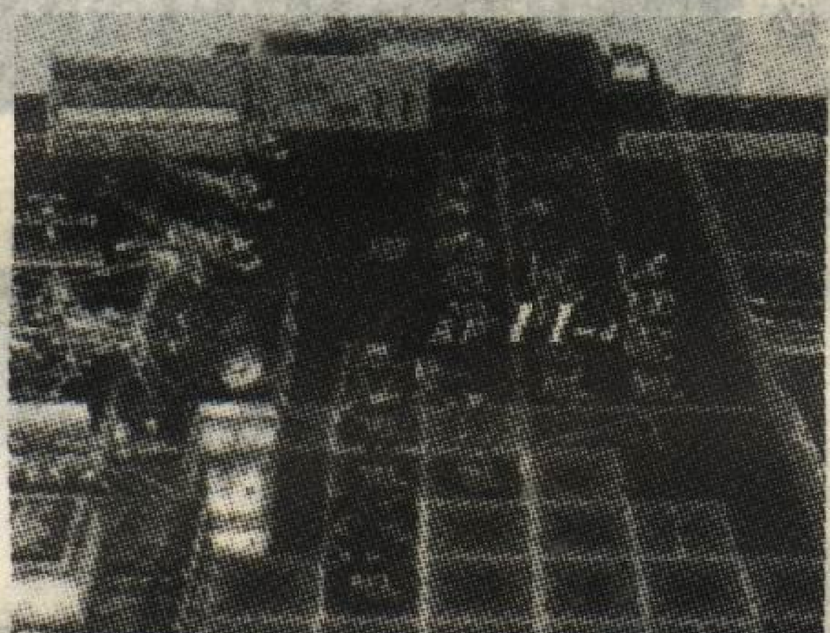
故事

胜利条件:DOMINGO 倒
败北条件:己方全灭
敌人:
战斗机×6
WAP×8

登上航空舰启程回国,每个人都怀着不同的感受,而 Lisa 作为情报人员,她深知 OCU 是不会放过他们的。不一会儿,据舰上人员说一伙不明身份的空军接近航母,Ash 等人立刻明白,这可以就是 OCU 的 DARK GEESE 特种部队,他们是来杀人灭口。大伙马上进入格纳库进行装备,在这之后他们登上甲板与 DARK GEESE 展开殊死决斗。

游戏

敌特种部的等级均不很高,但其特技配制以及手中的武器都是最佳组合,一旦给敌人以机会,我军成员必会陷入苦战之中(当然如果我军从斗技场中得到了最强武器的话就不同了)。所以如想快速过关,只要将 DDMINGO 击倒就可以,但是也可以漂漂亮亮的干最后一仗,整支队伍的后方只需一台格斗机便可以应付,其它成员则对付前方敌人。远程火力偏重于左舷,这样可以给对方飞机以重创,以免其给我军造成伤害。在与敌人近战中,多让格斗机出手,效果一定明显。



结局

Ash 等人于 2102 年 7 月 1 日上午到达了 OCU 的首都。因为有中央情报局的 Pike,在与 OCU 交涉,Ash 等人才得以平安,Pike 以 FENRIR 的事实真象来要挟 OCU 令所有成员都不受到任何伤害。

看来这一次的阴谋被公布的可能性很小了,必竟 Ash 等人经历了多年的战争,而且在这次与众不同的战争中了解到政府的阴暗,他们渴望的是真正的和平的生活,不再受他人的支配。

这与一代中最后那气势高昂的结局正好相反,一代中结尾暗示着新的战斗的展开,而这回的结尾喻示人类对真正科平的渴望,这是两种完全不同的风格,二代中偏重于真实的再现人类的思想,而一代则给人以激动的感觉。

在 ALORDESH 方面,Saribash 以本国国委会委员的身份向外界揭露 OCU 的阴谋,而 OCU 方面则以 ALORDESH 军暴动和卫星被磁波干扰等为理由否定了 Saribash 的发言,并且希望 Saribash 拿出证据。Saribash 为了朋友的安全而……

最后游戏结尾处,一直未苏醒的 Lira 睁开双眼,希望自此以后,世界可以真的得到和平,可是如果以后世界真的和平了,那么"前线任务 3"怎么出?

所有隐藏版面大公开

隐藏关 1

胜利条件:敌全灭　败北条件:己方全灭

于 MISSION13 时在提出雇佣士兵后,直接到地下仓库,再此仓库管理人员会通知我方,刚才有一位难民向他们购买 WAP,之后在酒吧内会遇到刚才买 WAP 的难民,原来他是难民的领袖。为了帮助他们逃脱革命军的围捕,大家同意帮助他们离开这个国家。

用 JOYCE 以外的成员,在铁丝网的从左数 4、7、13、16、22 和 25 格内放置炸药,再由 JOYCE 去将这些炸药进行引爆,这样就可以护送难民们逃离革命军的追捕,不过在此关中,所有成员将不会获得任何经验值和金钱。



隐藏关 2

胜利条件:敌全灭　败北条件:己方全灭

于 MISSION23 时三次到达广场,于此一位信差会把信交到 ROCKY 手中,来信者为当年地雷专家 GRENY。原来 GRENY 在排雷工作中不幸被炸伤双脚,ROCKY 不信 GRENY 做为地雷专家而被地雷所害。于 MISSION 25 时,ROCKY 再次收到 GRENY 的来信,GRENY 于临终前说他是被过去的仇人 CROW 所害,于是 Ash 等人答应为 GRENY 来复仇。

在森林中,果然发现 CROW 的队伍,为了战胜他们,Ash 等人必须穿越雷区,不过幸好对方实力太差,Ash 等人轻易便干掉了敌人。



结束语

《前线任务 2》的攻略到此期就结束了,这款作品总的来说是极为优秀的,尤其是在游戏 序盘和中盘的难度非常高,这给一直是以简单著称的次世代游戏,带来了新的感觉。当然本作还存在着一些不足,除了读盘时间太慢之外,在系统上也有误差,例如:笔者在与敌人交战时,敌人命中率明明是 0%,可是笔者的机械人还是受到了伤害;再有就是在特技中有一项是"残弹全射尽",但是当进入攻击时,第一次出现此招的情况下,并不是将所有的残弹射出,而是以 1 发来代表所有的残弹。

另外,如读者还有其它新的发现,请来信告知,谢谢大家的支持!

DRAGON



带有全新感觉的RPG游戏——

LAGUACURE

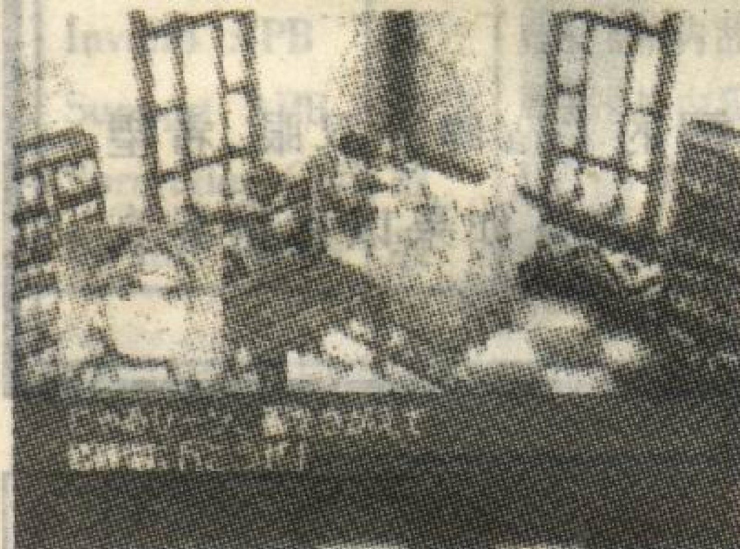
文/毛骏

机种:PS 厂商:SONY MUSIC

类型:RPG 媒体:CD—ROM

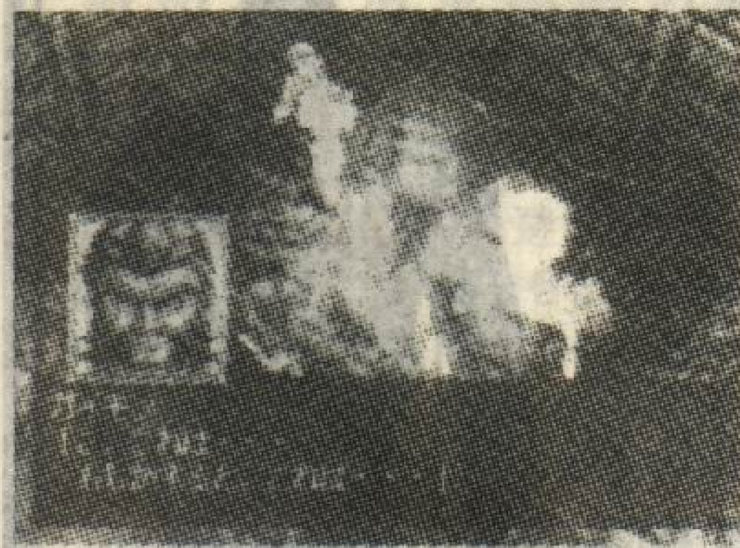


在很久以前，当人们依旧完全信仰神的时候，全世界每四年就会举行"武神祭"，以此来记念传说中将智慧传与人类的神，并且从"武神祭"中选出优秀的战士，为神而服务。"武神祭"的冠军称号为"RAVEN"，也可叫作"神之鸟"，向我们的主人公——琳就正在向冠军挑战。



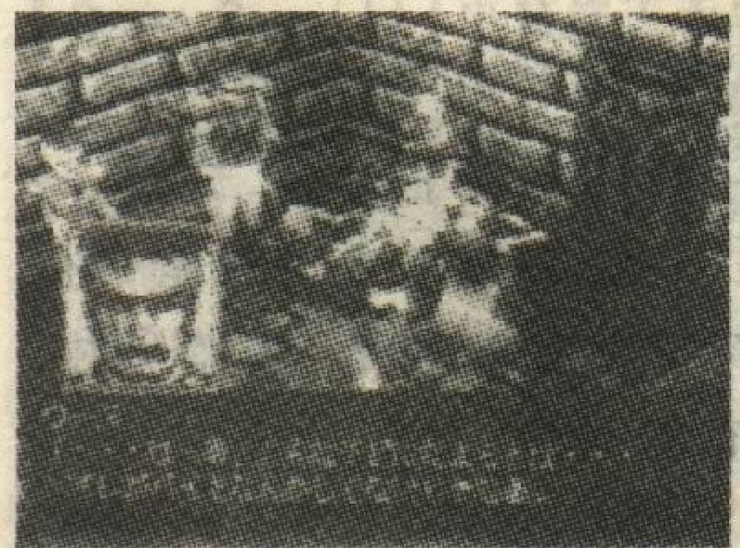
琳的美梦被同门师兄弟打破之后，与其一同来到师傅的道场，于此琳因修练的成果较大而得到老师的嘉许，并且与师兄弟们成为仲间。得到老师的许可之后，大伙奔向"武神祭"大会。

在到达会场后，于赏品展览室中发现一位女孩子对预选赛的优胜赏品——宝石，非常有兴趣，于是经过双方的介绍，这名叫莎莉的女孩便加入成为仲间。之后可以到达会场休息室中进行SAVE。

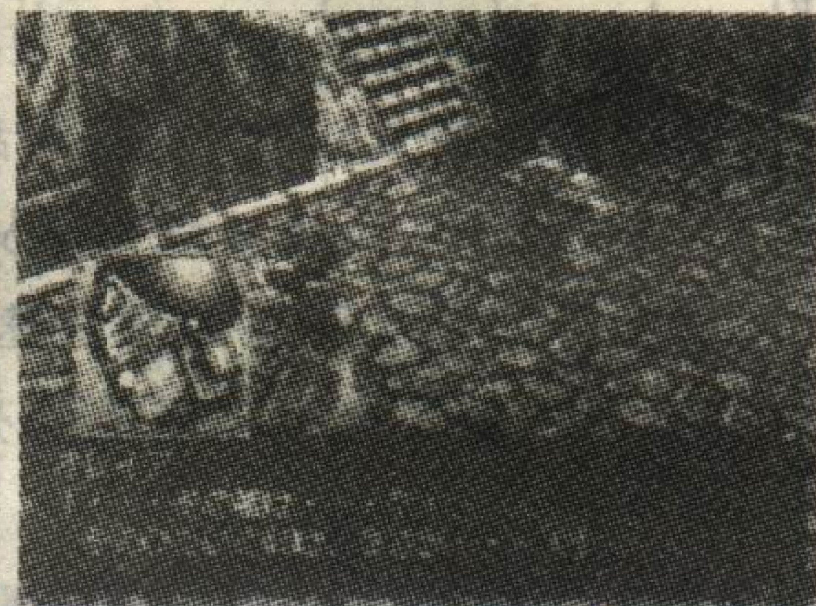


于正式参赛之前，大家进行了对神及武神祭的宣誓，之后要进行第一场战斗。作为第一批敌人，你只要细心熟悉一下作战系统便可以了，敌人根本不堪一击。第一战后，便会进入下一轮战斗，此次登场的敌人也较差，可以轻易得胜。在之后的下一战前，琳的好友来告之，他们下一个对手是实力极高的"奥亚"，一定千万小心。随后，进入与奥亚的战斗，没有想到"奥亚"实力太过强大，轻易便可以击败我军。就在"武神祭"进行的同时，全世界的水晶突然发生了变化，而这一切……





一觉醒来的琳向老师询问有关于奥亚这位实力超群的选手，老师说奥亚在20岁时开始连夺"武神祭"的冠军，并且传说是一位武术的天才。



现在琳离开老师的道场，与门口的莉莎交谈后开始冒险，从南面的通道到达西部，于此可以得到大量的情报。之后从东行，在道具屋前可以得到一位仲间，他是一个修行僧。于道具屋中必须给莉莎买一个"风のマスク"才能制止住这个吵闹不停的少女。于道具屋二楼，可以与旧时玩伴里斯成为仲间，完成这一切之后，便可以向西行，一直到达海滩，于此与众多企鹅战斗。并于战斗后可以得到里斯的姐姐成为仲间。

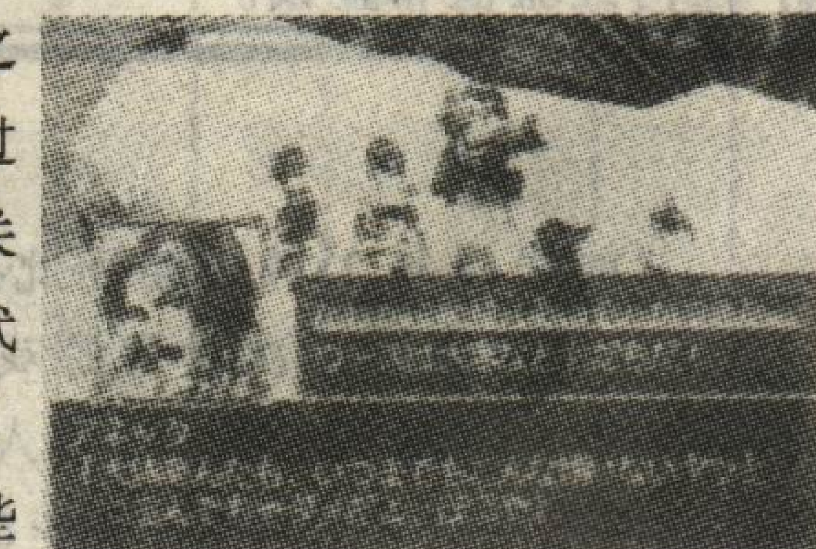


当仲间基本配备齐全之后，全员于此打死怪物进行练级，之后可以进入大陆西北部的"遗迹墓场"。第一个迷宫当然当然不会太复杂。于迷宫的地下二层中，从刻有文字的地板上了解到要前进就会面对强大的敌人，而此时于旁边的石柱上可修得雷电魔法，之后的敌人虽然能力比前次发现要高但也不会是我们的对手。终于与BOSS见面了，被称为"水之恶魔"的BOSS并不强大，使用物理攻击与魔法攻击可以轻易得胜。战胜BOSS后，可以得到"流里的钥匙"，莉莎此此时说如于水晶边使用可以到达想去的位置，可以琳怎么试也不成功。





回到村中，从师弟口中了解到老师有急事召他立刻回去，来到道场，老师告之他们，原来奥亚放弃继续比赛的机会，而让琳等人继续战斗。琳等人高兴之余，老师向琳讲起了过去，在过去琳的父亲与老师也是师徒关系，就在琳的父亲准备参加"武神祭"的比赛时，突然消失了，老师希望琳能通过比赛了解一些情况回来。





琳等人进行整备后再次来到比赛场中。这次他们要面对三场战斗，第一场战斗中，可以说是较容易对付，敌人也是实力一般化。而从第二场战斗开始，与后两队战斗要千万小心，敌人实力非同小可，如不善加利用战术则必会被全灭。

三场恶战之后，琳等人获得了王国“武神祭”的准优胜并得到优胜者的证明。不过要想得到真正“武神祭”的称号，就必须在全世界的比赛中取胜才可以。



在本国得到优胜之后，再向高拉国去战胜他们国内的优胜者，这时要向师傅要得旅金以及从师弟手中得到防具。在高拉国的边境，于树心的大屋中借宿一夜，在此时高拉国的守备队队长露卡警告琳等人于此要务必小心，因为最近这里一直有人失踪。晚上琳被自己的恶梦所惊醒，进入原先不能进入的房间，于此可以发现一条通道。进入迷宫后要尽快前进，因为你的同伴会因在迷宫内的时间长短而逐一失踪。来到迷宫终点，发现仲间们的幻像正向露卡进攻，琳立刻上前帮忙，两人可以轻易战胜幻像。在地下二层中，发现真凶为管家，他利用馆主来捉活人，此时他呼出巨大蜈蚣，而我们要打的BOSS就是这蜈蚣，琳与露卡攻击力已经相当高，利用围攻可以轻易得胜。战斗后，得到露卡的许可，大家进入高拉国中。



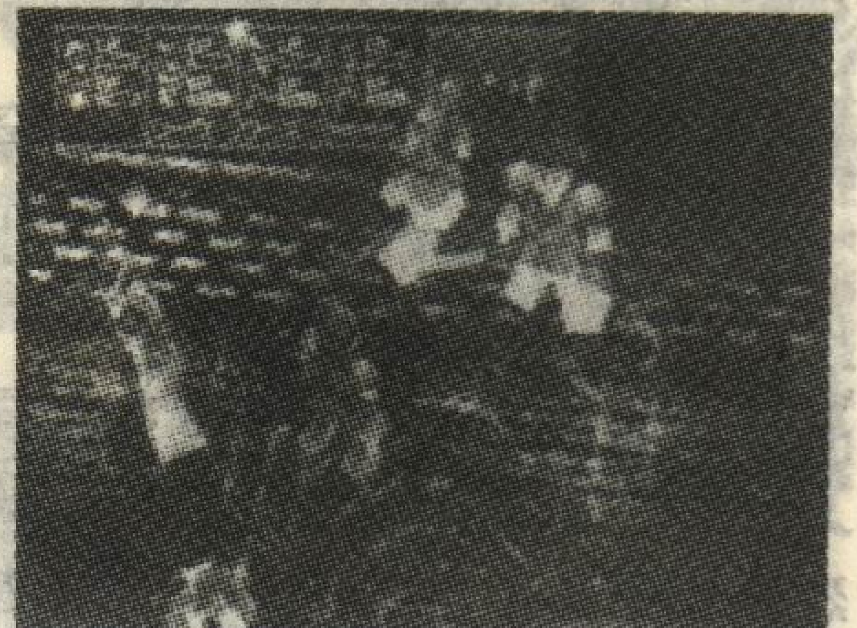


来到高拉国中，于此可与此国的优胜者展开对决，又是恶梦一样的三场战斗，第一场中依然是过去的打法，而第二场则不同，敌人们的防御能力太高了，我军应采用围攻战术才可以得胜，在第三场战斗之中，千万要小心敌人的强大攻击力，小心应付才可以得胜。战斗胜利后，琳也成为此地的优胜者，与此同时，高拉国将军给露卡的任务就是要其加入琳的队伍之中，在与露卡的手下进行比赛之后，露卡加入了我队。

从高拉国向南走，于此会与两个老人相遇，他们因为什么事情而发生争执。原来一名叫拉易的老人为了救孙子而急需“生命之水”，而此处的水只能给高拉皇族饮用，为了帮助拉易的孙子，琳等人决定去帮忙。



“天女祠”的迷宫并不显得那么复杂，虽然外表看起来整个迷宫显得有些大，但是如善加周旋还是可以通过的，来到BOSS处，发现敌人是一个大怪兽，大家立刻与之交战，利用等级为20的拉易可以轻易得胜。胜得后拉易得到“生命之水”，之后他会加入我队。



在小插曲结束之后，琳等人去美艾国继续战斗，在路上会与敌人战斗，幸好有拉易这个老战士帮助，大家终于可以再次前进。桥上被巨龙挡住去路，大家利用围攻可以消灭巨龙。

来到美艾国中，在这个浮空的城市上，大家遇到了一件有趣的事情，被称为美艾之花的少女迪利的父亲正为其女的婚姻而安排测试，琳等人前去看个热闹，当一位中年男子上前逼婚时，琳便前去将敌人击败。战胜后，琳虽然不想与迪利结婚，但是迫于为了“拯救”迪利参加测试。千辛万苦的测试完毕之后，琳向其父表明要尊重女儿的选择，之后迪利之父取消了测试，而迪利则加入队伍中。





终于可以进入“武神祭”的美艾国的赛场，可战斗前建议先到达“绿之村之森”中升级，令本队中最强的魔法师迪利拥有“流星岚”这一霸道魔法。这之后就是惯例的三次战斗，第一次战斗尽量放弃最强队员，因为第一战后会有情节，大家被敌人下毒倒致体力减半。在中毒后再让强大的成员打第二战，相信迪利的魔法可以轻易战胜对手。第三战中，要完全依靠迪利的大魔法，只有利用此人才有获胜的希望。战斗胜利后，可得到美艾国冠军的称号。

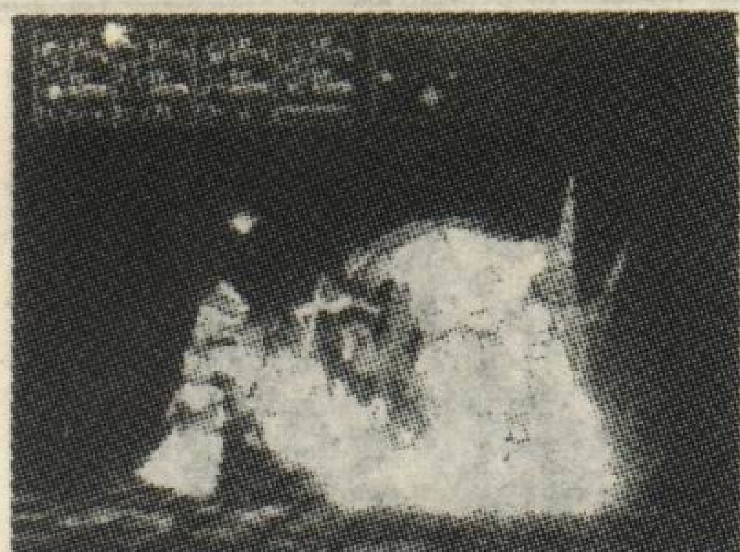


成为美艾的冠军之后，众人得到此国祭王的召见。之后要去最后一战，在拉斯国进入最后的战斗。

离开美艾之后，众人在路上被一名少年追上，他要求带他一段路，要去拉斯必须过沙漠，在此可以提升女性成员与琳的好感度，只要在迷宫中找到要找的人便可以了。在路上，少年于其弟相见，而两人终于合好，并建立了家园。



走入拉斯王国后，于该馆休息一天，是夜琳想起有关“承



继王之一族"的说法?终于到了最后的战斗,此次的三战要依靠迪利才可以。经过战斗后,琳等人终于赢得了冠军的称号。

当琳获胜之后,他们回到旅馆中,并且开了个庆祝宴会。在庆祝宴会中,琳兴奋的与大家进行交谈,并且走到了楼下,此时莉莎也相随而下。此时,竟发生了奇怪的事情,莉莎突然在众人面前消失,而琳也随之不见了。

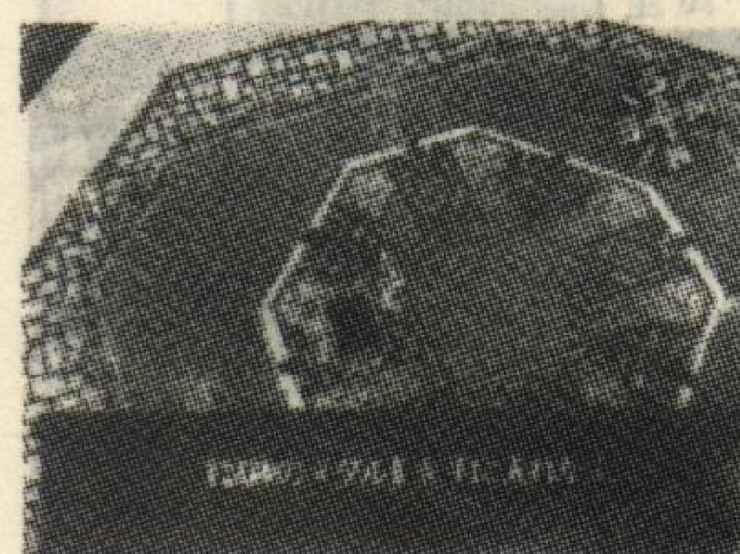


消失后的琳,来到了一个奇异的空间,在进入此空间时,一些古怪而又离奇的影子在其脑海中闪现。这一切到底是怎么回事呢?是否与莉莎有什么关系呢?

画面转到旅馆中,随着一道强烈的光芒出现,琳与莉莎一同又返回了现实的世界中。就在大家惊奇之时,美艾的祭王露姆前来,他说要与琳谈一谈。在与琳的交谈中,露姆告诉其一些极为重要的事情:在高拉国中,其国王斗神"渣可"要利用神秘水晶之力,用此来控制"异度空间",控制"异度空间"后,可以使其于空间的被封印的魔兽侵入人类世界,并且统治整个世界。



琳认清真像之后,决定要阻止住渣可的阴谋。不过为了拯救人类世界,琳必须于渣可之前,收集散落于世界各地的水晶,之后再把渣可消灭。



第二天,正在熟睡的琳被莉莎叫醒,莉莎说,琳的老师要琳立即赶到,有极重要的事情要说。于是琳立即赶往道场去,在这里与老师交谈,原来他想把此道场交给琳来管理,看来老师对琳的能力还是比较信任的。不过,为了拯救整个人类世界,琳还是离开了这个刚刚属于其的道场。

琳终于开始展开了寻找水晶的历程。在此琳开始寻找散落于此地的水晶。据说,散落在这里的水晶被安放于"水之迷宫"之中。此时琳还不能进入此迷宫中,因为必须有四座钟才可能进入迷宫内部。而要寻找的四座钟的第一个就在"海神的祠堂"内部。



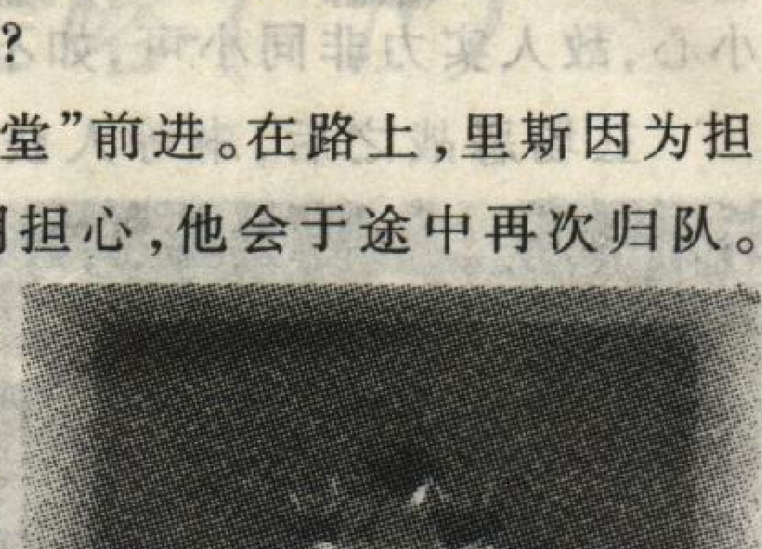
不过如要进入"海神的祠堂"里的话,就必须先到里斯生前的村子——"里格村"(チカ村)里,从村民手中得到"海神的守护"才可。于是琳他们便向里格村前进。



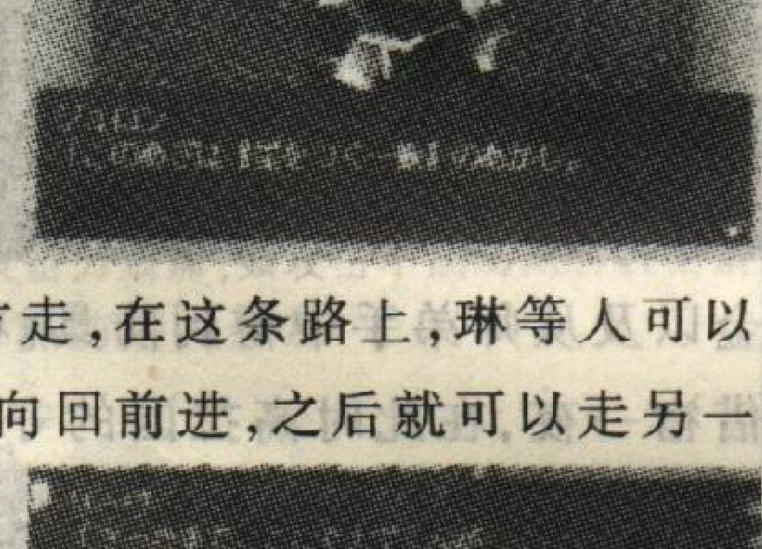
琳等人入村之后才发现,在里格村中,离家出走的里斯并不受村民的喜爱。大家来到村民家中,很顺利的得到了"海神的守护"。可当琳一行人刚走出屋门,就被四位里格村的少年围住,他们要求与琳等人交手。当然村中的少年自然战不过武神祭的总冠军,不过他们的实力却有别于一般人。将几位少年击败后,从其口中得知,他们吃了一种奇怪的药,此药可以把一个人以后十几天的力量,在短时间内使出。可是究竟是什么人有这种药呢?



琳等人带着疑问向"海神的祠堂"前进。在路上,里斯因为担心村中出现麻烦而离队,不过不用担心,他会于途中再次归队。在通向高拉国道路的北面,琳等人到达了"海神的祠堂"。



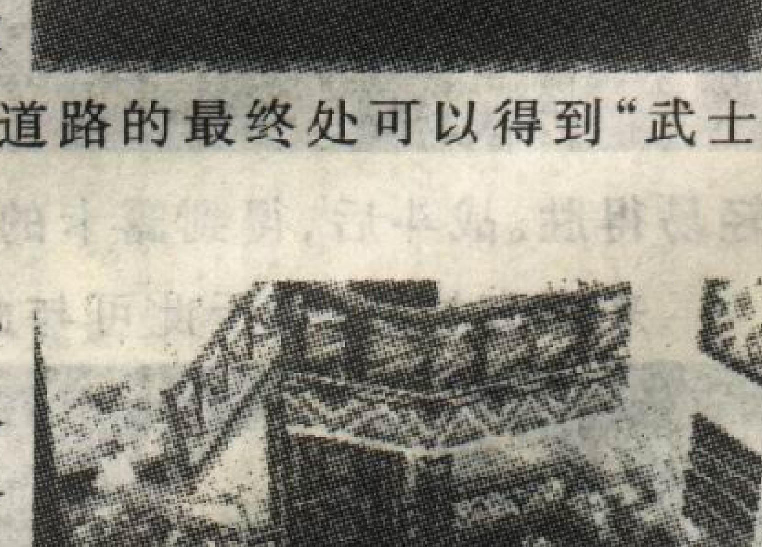
在"海神的祠堂"中,敌人的能力并不强,只有一些物理攻防较高的敌人。于此迷宫前进,最终会到达"海神的祠堂之地下通道",于此会有两条路供大家选择。先从下方走,在这条路上,琳等人可以打开几个宝箱。走到尽头之后,再向回前进,之后就可以走另一条路。在另一条路上,先从宝箱中得到道具,再向宝箱东面的墙调查,于此选择第一项,就会出现一条小通路,沿路一直前进,可以到达安放钟的地方。不过要得到钟就必须击败敌人BOSS,建议使用魔法攻击为主力。击败他们后,可以得到"海神之钟"。



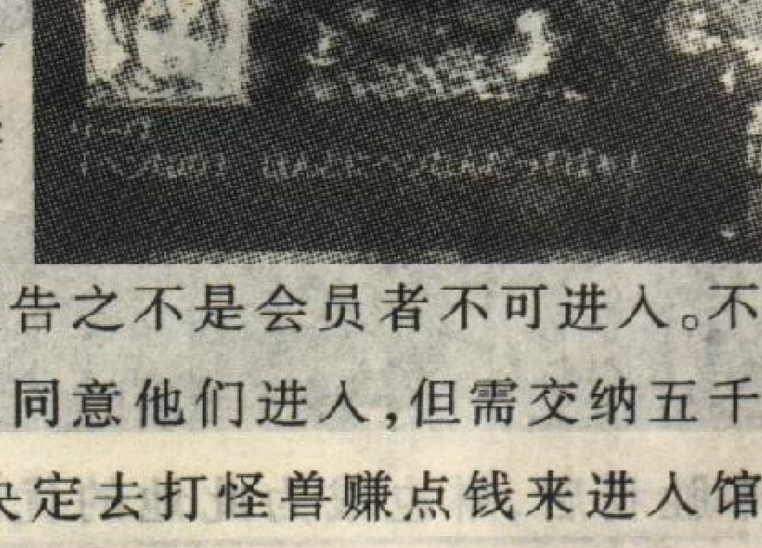


得到第一个钟之后,便可去修练场中找第二个钟。得用旅馆向南的路便可以到达修练场。到达修练场内,与曾在武神祭上交过手的大师兄交谈,被告之第二个钟于"修练岩场"中。在岩场中,没有什么迷宫可言,仅仅是一条单路而已。于此处的敌人只是重视物理攻防,利用魔法便可以顺利通过,于道路的最终处可以得到"武士之钟"。





得到二个钟后,在修练场中,众人从弟子口上得知其师傅去"人鱼之馆"了。既然现在也无第三个钟的情报,大伙便决定到"人鱼之馆"一游。而"人鱼之馆"则于"遗迹之馆"的南方。



在"人鱼之馆"的门口,被守卫告之不是会员者不可进入。不过当听说琳为"武神祭"冠军时,便同意他们进入,但需交纳五千元才可。琳为了进入"人鱼之馆"决定去打怪兽赚点钱来进入馆中。在旅馆中,他们发现柜台后有一个暗门,进入后可以乘船到哥达岛,于此有间豪华无比的酒吧。从顾客口中得知,武士有资格进入"人鱼之馆",而"武神祭"的总冠军更可以免费进入馆中。听完情报后,众人再次来到"人鱼之馆",果然身为冠军的琳可以进入馆中。



于馆中,和馆主进行一番交谈,从其中可得知有关世界各地



的遗迹。与馆主交谈完毕之后，再去与跳舞的人进行对话，之后便可以离开了。第二天再来此馆中，馆主会再次讲一长篇大论，之后可以得到"游戏之钟"。

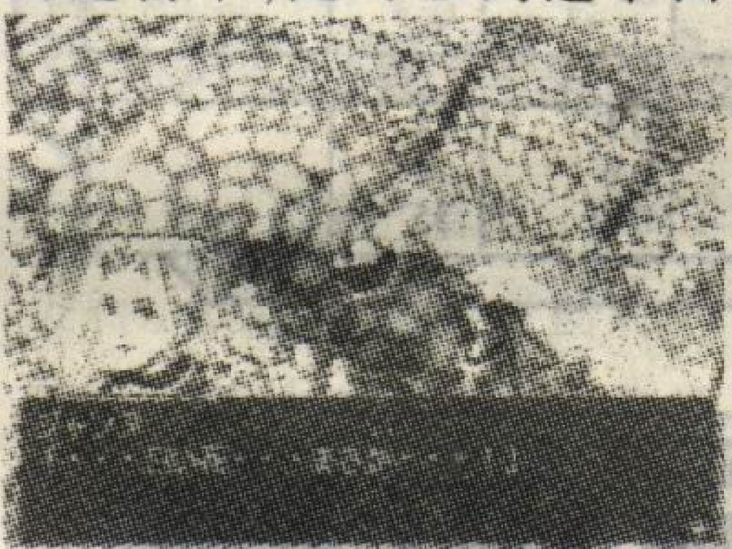
得到第三个钟之后，大家去"寂静之森"，于"寂静之森"中，琳等人看到，曾于"武神祭"上的败将正在封印"沉默之钟"，并想将其卖与其它人。为了得到第四个钟，琳等人立刻前去交战。必竟敌人为"武神祭"的手下败将，结果轻易便可以抢回"沉默之钟"。



得到四座钟之后，大家跑到"水之迷宫"处。在四处的高塔上，分别将大钟放入。当大钟到位之后，"水之迷宫"会从水中浮出，琳等人便可以进入，并寻找水晶了。



在进入"水之迷宫"后，脱出迷宫的魔法阵便会升高，从形式上看，大家好象不能脱 离此迷宫了，不过此时，莉莎从地上找到一个魔法笛子，可能其与脱出迷宫有关系。迷宫分有好几层，在第二层的迷宫中，是可以到达水面的，利用此可以取得许多的隐藏宝箱。下第二层后，便进入了比较复杂的地方，不过当大家千辛万苦的离开第三层之后，在第四层迷宫就比较的简单了。第五层虽然有所难度，但是还可以通过。第六层上，大家会发现，此处只要是琳去过的路，就会下落，如有不小心，就会掉下第五层，不过利用此方法，可以得到第五层中的隐藏宝箱。



来到BOSS处，与其进行对决，一只大昆虫作为BOSS显得不那么可怕。将其击败后，可以于此得到水之水晶。不过此时失去水晶的水之迷宫会发生震动，为了在其崩坏前离开，众人来到魔法阵，于此把笛子插入洞中，并且奏出四个大钟安放下的音调，便可以顺利离开水之迷宫。



离开迷宫后，要与高拉国的宰相一战，不过放心，其实力也属于一般，必竟依靠"流星岚"可以给敌人以极大的伤害。在击败他之后，他会以刚才登场的敌人的生命要挟琳，作为主角自然要是一个善人，扔下水之水晶后便可离开。



为了继续寻找水晶，大家来到高拉国中，对于其中的四个遗迹进行调查。他们分别为"白、黑、苍以及朱四个守坟"。为了寻找水晶不得不开始漫长的工作。

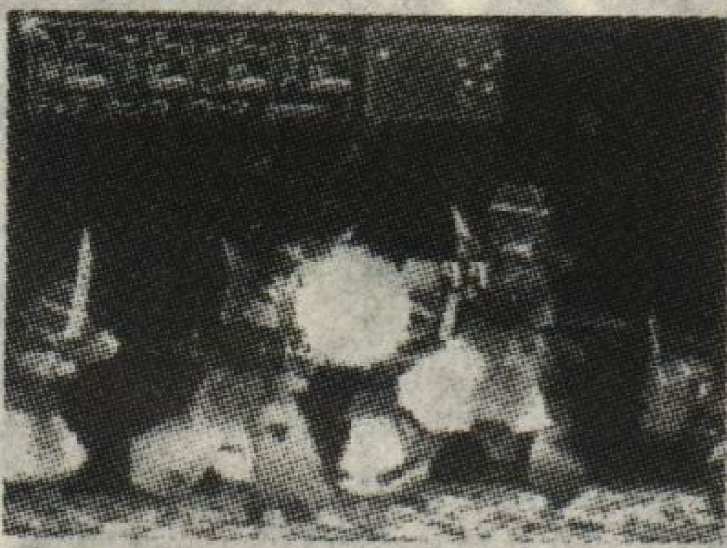


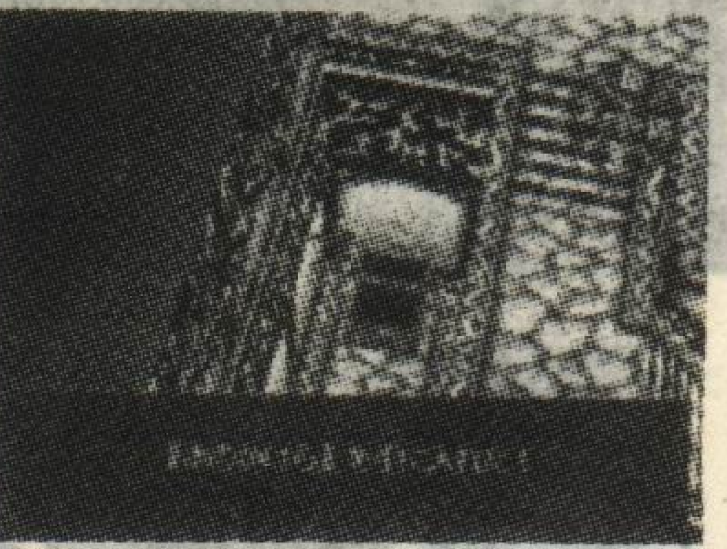
利用露卡下令可进入白之坟内。进入之后，于迷宫中开宝箱，当在第三层的宝箱处会遇到BOSS，与之战斗后可以得到"白之剑"，再把迷宫中没开的宝箱打开便可以离开了，因为如打倒此迷宫BOSS则此迷宫将不会再让进。从白之守坟离开后到达黑之守坟，此处的情况与白之守坟一样，与BOSS战斗后可以得到"黑之盔"，之后再把迷宫内宝箱找全就可以通过。来到苍之守坟，如前一样，全队去寻找宝箱，并击败BOSS，得到"苍之护手"便可离开。





最后是较难的"朱之守坟"，在这里的迷宫，是比较难对付的，除了敌人有所加强之外，迷宫也较复杂，就连取走宝箱中的物品也比以前要难出许多。利用诸多的机关，可以顺利通过迷宫的较观部分，之后要和敌人的BOSS对决。这里的BOSS能力极高，不小心应付可不行。这第一个BOSS击败并不难，难的是将所有的将备装上后，可要与另一个巨大BOSS对决，利用魔法师作强力攻击可以击败他。胜利之后可以得到火之水晶。在离开坟前，高拉国将军前来，与之战斗，把他击败后，听其说出有关"降临神机"的事情。





回到美艾的城，在神官处，在此可以得到风之神殿的情报，当神官看到莉莎时，就让琳等人全离开，大家到祭王屋内，与祭王交谈，从其中口得知，迪利原来为此国中的魔法的高手，曾在小时候进入"风之神殿"，但因失手竟把神殿的一部分破坏了，之后祭王打开魔法阵，令琳等人进入风之神殿。风之神殿中有不少迷，如于"恶泉の间"时，利用跑动来按于墙上的两个开关。在"降水回廊"，用跳跃可以跳到另一边的墙上。在天树下与BOSS对决，此处的BOSS并不难打，击败他得到风之水晶后要再与敌人的神官战斗，要小心敌人强大魔法攻击，击败他后可以通过。





终于可以开始最后一战了，进入高拉城中，此时会发生情节，"降临神机"发生故障，高拉王想统治全世界的梦想破灭了。此时琳去地牢，把曾为高拉国前国王的人救出，从他口中可以得知现在高拉国王与宰相的阴谋。

之后进入高拉国王成，此迷宫有九层，而且在此迷宫是路比较复杂，另外于此处可以得到强大的装备，努力得到这些装备吧？而且在有些层里有BOSS登场，一定要注意全员的体力。

最后为最终战斗，看大家的水平啦！

本文图片由作者提供，可能不太清晰，请谅解！

ZERO DIVIDE - THE FINAL CONFLICT -

机种:SS　厂商:ZOOM　类型:ACT　媒体:CD－ROM

零式格斗完全出招



责编:FOX



ZERO

固有技				
ニーキック	→K	中	30	
ボディーヒート	→P	中	18	
トウカッター	↖K	中	30	
ライジングパーム	↓→P	中	28	
ヴァーティカルウインダー	←→K	中	30	
レイドエルボー	→→P	中	20	
インタラプター	←↘P	中	20	
エグゼブレイカー	←→P＋K	中	40	
スライスキック	→→K	下	20	D
スウエーエルターン	↘P	中	24	
スパイラルターン	K＋G	中	30	
レイドキック	←K	上	12	
ワンハンドスルー	P＋G	上段投	45	
ニークラシユ	←→P＋G	上段投	60	
ヒールスタンプ	↓↓P＋G	上段投	60	
リーブバックキック	P＋G	上背投	70	
レイドキヤッチ	←P	上P返	30	
コンバネーション				
ワンツー	PP	上	12	
コンボ2ヒット	PK	上	24	C
レイド3	PPP	上	14	
コンボベーシック	PPK	中	28	D/C
レイド4	PPPK	上	20	D
レイドトウーカッター	PPP←K	中	30	
コンボヒート	→PP	中	16	
レイドキックハイ	←KK	中	30	
レイドキックロースピン	←K↓K	下	30	C
コンボヒートスンキック	→PPK	上	20	D
エルボーストーム	←↘P→P	中	20	
レイドスペシャル	←↘P→P←→P＋K	中	40	
ダブルキック	KK	上	22	
ダブルスライスキッグ	KK↓K	下	30	C
エルボーニーキック	→→PK	中	30	
振り向き攻击				
スピンバンチ	←←P	上	16	
スピンキック	←←K	上	24	
ダウン攻击				
ヒールプレス	↘P	DW	12	
ボティープレス	↑P	DW	20	
メガトンボティープレス	↑P	DW	35	



ZULU

固有技				
ズールニーアッパー	→K	中	24	
ズールボディーヒート	→P	中	18	
ズールサマーソルトキック	↖K	中	45	
ズールニーキック	↓→K	中	30	
ズールワイルドアッパー	↘P	中	22	D
ズールスピンナックル	←P	上	20	
ズールレイドエルボー	→→P	中	20	
ズールスライスキック	→→K	下	20	
ズールワイルドタックル	←→P	中	30	
ズールカッツレッツ	↓→P	中	20	D
ズールスパイラルターン	K＋G	中	30	
ズールドロップキック	→K＋G	中	35	
ズールハイパーエルボー	→←P＋K	中	20	D
ズールエグゼブレイカー	←→P＋K	中	40	
ズールレイドキック	←K	上	12	
ズールブレーンバスター	P＋G	上段投	50	
ズールニークラッシュ	←→P＋G	上段投	60	
ズールヒールスタンプ	↓↓P＋G	上段投	60	
ズールパワーボム	↘P＋G	下段投	80	
ズールリーブバックキック	P＋G	上背投	70	
ズールレイドキャッチ	←P＋K	上P返	30	
コンビネーション				
ズールワンツー	PP	上	12	
ズールコンボ2ヒット	PK	上	24	
ズールダブルキック	KK	上	22	
ズールレイド3	PPP	上	14	
ズールコンボベーシック	PPK	中	28	D
ズールレイド4	PPPK	上	20	D
ズールレイドトゥーカッター	PPP←K	中	30	
ズールコンボヒート	→PP	中	16	
ズールコンボヒートスピンキック	→PPK	上	20	D
スールレイトエクストラ	→PP←P	上	20	
スールレイトエクストラ	→PP←P→K	中	24	
ズールスピンニー	←P→K	中	24	
ズールレイドキックハイ	←KK	中	30	
ズールレイドキックロースピン	←K↓K	下	30	
ダウン攻击				
ヒールプレス	↘P	DW	12	
ボディープレス	↑P	DW	20	
メガトンボディープレス	↑P	DW	35	



CYGNUS

固有技				
锹落	→→K	中	24	D
成败	←→P＋K	中	30	
时计	↓P＋K	中	12	
飞座头	↖P	中	30	
居合斩	→P	中	19	
下大座头	↘P	下	20	D
飞天刀	←P	中	30	
镰	→→P	中	24	D
浮胸	→K	中	22	
股割	K＋G	下	20	D
乌天狗	←K＋G	中	30	
升天	→→P＋K	上武器	20	
鬼将军	←P＋K	中	30	
镰切	←→P	中	22	
月下乱舞	P＋G	上段投	56	
水车	←→→P＋G	上段投	60	
惑	↙P＋G	上段投	0	
表落	P＋G	上背投	70	
コンビネーション				
二枚刃	PP	上	12	
斩脚	PK	上	24	C
上疾风	KK	上	24	
宴	PPP	上	14	
华	PPPK	上	20	
下疾风	↓KK	下	20	D
大时计二时	↓P＋KK	中	6	
大时计三时	↓P＋KKK	中	6	
大时计四时	↓P＋KKKK	中	6	
大时计五时	↓P＋KKKKK	中	6	
大时计六时	↓P＋KKKKKK	中	6	
大时计七时	↓P＋KKKKKKK	中	6	
大时计八时	↓P＋KKKKKKKK	中	6	
镜飞座头	↖PP	中	30	
碎	P↓K	下	20	D
帝	PPP↓K	下	20	D
雅	PPK	中	20	D
赘	↘KP	上	12	
乱	↘KP↓K	下	20	
振向攻击				
轮斩	←←P	中	16	
轮脚	←←K	中	24	
ダウン攻击				
成切	↘P	DW	12	
速赞	↑P	DW	20	
飞车	↑P	DW	35	



TRU

固有技				
サイドクロー	↘P	中	14	
ストレートクロー	→P	中	18	
テイルアッパー	↓→K	中	24	
サイドキック	→→K	中	24	
テイルスイング	K+G	上	40	
グラウンドスプリット	←K+G	中	60	
アッパーニー	→K	中	30	
リベットガン	→→P	中	24	
メタルピン	→→K+G	中	35	
テイルロースイング	↓K+G	下	20	
バギーロール	↓←K	中	50	
ニードルスルー	P+G	上段投	50	
Tスイング	←↙↓↘→P+G	上段投	90	
バックフリップ	→→←P+G	上段投	60	
バックボーンスクイース	↘P+G	下段投	60	
ホールドスロウ	P+G	上背投	70	
コンビネーション				
Wスナップ	PP	上	12	
Yスナップ	PK	上	24	
Zスナップ	P→K	中	30	
ダブルニー	→KK	中	20	
コンボマンテイス	PPK	中	24	
ダブルエベットガン	→→PP	中	20	
コンボサイドクロー	↘PK	中	18	
コンボウイップラッシユ	↘PKK	中	20	
クイックニードル	K+G↓K+G	下	20	
ダウン攻击				
フォアフイートプレス	↘P	DW	12	
スクリユープレス	↑P	DW	20	
メガスクリユープレス	↑P	DW	35	



EOS

固有技				
镰脚	→↓K	上	30	
上裹置	←←P	上	30	
中裹置	←P	中	22	
下裹置	↙P	下	20	D
力道	→→P	中	18	D
喝烈	↓→P	中	20	
置掬(テテミスクイ)	↘P+K	下	18	
置缝(タタミヌイ)	→P	中	20	
鬼瓦	→K	中	24	
腹割	←→P+K	中	30	
诸手张	↘P	上崩技	0	
一本背负	P+G	上段投	20	
巴投げ	→←P+G	上段投	60	
つり迂み	←P+G	上段投	0	
置返し	↘P+G	下段投	60	
鬼头落(キトウラク)	P+G	上背投	70	
柔固め	←P+K	上P返	30	
柔切い	←P+K	上K返	30	
柔押し	↙P+K	中P返	30	
柔折り	↙P+K	中K返	30	
柔返し	↓P+K	下P返	30	
柔弹き	↓P+K	下K返	30	
コンビヤーション				
二枚张	PP	上	12	
二枚置	PK	上	24	C
下裹二枚置	←←P↙P	下	20	
清拳	→→PP	中	20	D
三枚缝	PP→P	中	20	
ダウン攻击				
石割り	↘P	DW	12	
瓦割り	↑P	DW	20	
樽割り	↑P	DW	35	



WILD3

固有技				
スピンナックル	←P	上	20	
ワイルドタックル	←→P	中	30	
ハイパーエルボー	←P+K	中	20	
ハイパーショット	↓→P	中武器	24	D
ローショット	↓←P	下武器	20	D
ニーキック	→K	中	24	
ブレイクガン	P+K	中	30	
ドロップキック	→K+G	中	35	
スイングガン	←→P+K	中	30	
ワイルドピッチ	←↘P	上武器	60	
バッドリテイク	↓↓P	拾		
スピード	←→→P	上武器	20	D
ワイルドアッパー	↘P	中	22	D
ライトエルボー	→P	中	18	
アンロックヘッド	→P+K	上崩技	0	
ブレーンバスター	P+G	上段投	50	
バイルドライバー	→↙P+G	上段投	70	
パワーボム	↘P+G	下段投	80	
バックドロップ	P+G	上背投	70	
ウォールストライク	←P+G	壁投	80	
コンビネーション				
マシンガンストレート	PP	上	12	
ワイルド	PK	上	24	C
スピンニゴ	←P→K	中	24	
クイック	←→→PP	上武器	14	
シユーター	←→→PPP	上武器	10	D
ローシユーター	←→→PP↓P	下武器	10	D
ダブルローキック	←KK	下	20	
カスタムリルボー	PP→P	中	18	
カスタムスピンナックル	PP←P	上	20	
スチールスピンニー	PP←P→	中	24	
振向攻击				
ターンショット	←←P	上武器	24	
テーンキック	←←K	中	24	
デウン攻击				
バースト	↘P	DW	4・8	
ヘッドダイプ	↑P	DW	20	
ヘビーヘッドダイプ	↑P	DW	35	



IO

固有技				
サマーソルトキック	↖K	中	45	
ネイルスマッシユ	→P	中	14	
ニゴキック	→K	中	30	
ブリスキック	→→K	中	24	
ヒールキック	P+K	下	22	C
ネイルストレート	→→P	上崩技	0	
バックサマーソルトキック	↗K	中	30	
ネイルアッパゴ	↘P	中	20	
ロースピン	↙K+G	下	20	D
キャットスタンス	↓P+K			
キャットステップ	キャットスタンスからG			
ヒールスピンキック	キャットスタンスからK	中	24	
ターンヒールキック	キャットスタンスからK(les背后)	中	20	D
ネイルスクラッチ	キャットスタンスからP	下	20	
キャットリード	キャットスタンスから→P	上	11	=P
ヒールブラスト	P+G	上段投	45	
ブリスストラングラー	→→P+G	上段投	50	
フエイスクラッシヤー	←↙↓↘→P+G	上段投	70	
ヘッドロックエルボー	P+G	上背投	60	
エスコートホールド	←P	上P返	30	
スイッチジヤンプ	↗E			
エスケーブロール	↖E			
コンビネーション				
クイックネイル	PP	上	12	
コンボ2ヒット	PK	上	24	C
コンボ3ビート	PPP	上	12	
コンボターンスピンカット	PPK	中	24	
コンボロースピンカット	PP↓K	下	20	D
コンボヒールカッター	PPPK	中	20	D
キャットスライテイング	↓P+KPK	下	20	D
ヒールスマッシユ	→PK	中	24	
キンドースマッシユ	→PKK	上	20	D
ソードカット	↘KK	中	18	
ヒールアサルト	↘KKK	上	20	D
クイックロースピン	P↓K	下	20	
スーパーキンドースマッサユ	↗KK	中	24	
ハイパーキンドースマッシユ	↗KKK	上	20	D
ツイストロースピン	P↓KK	下	20	D
振向攻击				
ターンネイル	←←P	上	16	
ターンキック	←←K	中	24	
ダウン攻击				
ネイルチョップ	↘P	DW	12	
ヒールプレス	↑P	DW	20	
ヒールスタンプ	↑P	DW	35	



DRACO

固有技				
ハイブレイズ	→→P	上武器		D
アッパーブレイズ	↓↑P	上武器		D
ローブレイズ	←↘P	下武器		D
モンゴリアンパンチ	←→P	中	30	
ショルダーテイル	←→K	中	30	
デイルダイブ	↑K	下	50	
ダブルハンマー	P+K	中	30	
ダッシュアッパー	←→P+K	中	50	
ヘッドバット	→P	中	16	
ドラゴンアッパー	↘P	中	30	
ドラゴンプッシャー	P+K+G	上崩技	0	
アーミナックル	↓P+K	中	30	
ハイパーヘッド	P+G	上段投	50	
ドラゴンニップ	→→←P+G	上段投	50	
ナチュラルハンター	→↘↓↙←P+G	上段投	80	
ドラゴンノック	↘P+G	下段投	70	
ヘビーステップ	P+G	上背投	70	
コンビネーション				
ダブルネイル	PP	上	12	
ネイルハイキック	PK	上	24	C
コンボショルダー	PPK	中	30	
テイルロースピン	PP↓K	下	24	D
ラピッドテイル	→PK	中	18	
ダブルラピッドテイル	→PKK	中	20	D
テイルターン	→→KK	中	20	D
振向攻击				
テイルバック	→→K	中	18	
ダョン攻击				
チェーンテイル	↘P	DW	8	
ダブルチェーン	↘P↘P	DW	4	
ドリプルチェーン	↘P↘P↘P	DW	4	
デイルボム	↑P	DW	24	



CANCER

固有技				
ブリングクラウズ	P+K	中	30	
アッパーサイドキック	→→K	中	28	D
ボディブロー	→P	中	20	
シェークカッター	←→P	中	30	
M80	→↙P	中武器	30	
L16C	↓←P	上武器	15.15	
グレネードスルー	←↘P	下武器	20	
プロテクトバブル	P+K+G			
クラウズチョップ	↘P	上	28	
スピンクラウズ	→P+K	中	18	
ストーンヘッド	↓P+K	中	40	
アップドラフト	↘P+K	中	30	
アンダーフック	↘K+G	下	30	
クラブホイール	←→K	中	50	
アンダーサイドキック	↓↓K	下	20	D
パウンドケーキ	P+G	上段投	55	
シェイクボディー	↓→P+G	上段投	70	
バックブリーカー	←P+G	上段投	60	
バックボディースラム	P+G	上背投	70	
コンビネーション				
クラブセカンド	PP	上	12	
クラブハイキック	PK	上	24	
クラブサード	PPP	中	16	
トリプルロータリー	PPPK	上	24	D
クラブアッパー	↘P↘P	中	24	
スクリュークラウズ 1	→P+KP	中	10	
スクリュークラウズ 2	→P+KPP	中	10	
スクリュークラウズ 3	→P+KPPP	中	10	
スクリュークラウズ 4	→P+KPPPP	中	24	
BBK	→PK	中	28	D
振向攻击				
ステアリングターン	←P	上	50	
ダウン攻击				
レッグクラップ	↘P	DW	12	
メテオストライク	↑P	DW	20	
ウルトラメテオストライク	↑P	DW	35	



PIXEL

固有技				
キュアエルボー	→P	中	20	
エイドニーキック	→K	中	30	
ヒートインジェクション	↙K	中	24	D
ブリーディングケア	→→P	中	20	
ナースショット	→K+G	中	24	D
ナースロースピン	↓K+G	下	20	D
パラライズスイング	↘P	上崩技	0	
プリティータックル	←→P	中	24	
キュートアッパー	P+K	中	30	
ホップエイドキック	→→K	中	30	
レスト	↓P+K			
レストローパンチ	レストP	下	10	
リラックスローキック	レストK	下	10	
リラックスダブルローキック	レストKK	下	10	
リラックストリプルヴーキック	レストKKK	下	15	
レストロールレスト	レスト→P	中	30	
ワインドアップショット	P+G	上段投	50	
ナースクラッカー	↓·↑P+G	上段投	60	
バックトゥバック	↘P+G	上段投	0	
アーチボム	P+G	上背投	70	
トリップアップ	←P	上P返	30	
ボールキック	↙P	中K返	30	
コンビネーション				
ダブルタッチ	PP	上	12	
タッチハイキック	PK	上	24	C
ハイキックタッチ	KP	上	18	
トリプルタッチ	PPP	上	10	
リトルビート	PPPP	上	20	
テイクケアスペシャル	PPPPP	上	20	
コンボホップアップ	→→KK	中	20	D
バレリーナスピン	→→PK	上	30	D
コンボナースショット	PPPK	中	24	D
トリプルタッチロースピン	PPP↓K	下	20	D
エイトキュアタッチ	↘K→P	中	16	
エイドキュアスペシャル	↘K→P←→P	上	30	
振向攻击				
フリップパンチ	←←P	中	16	
フリップキック	←←K	中	24	
ダウン攻击				
テンダータッチ	↘P	DW	12	
ジャンプトゥスタンプ	↑P	DW	20	
ハイジャンプトウスタンプ	↑P	DW	35	



NEREID

固有技				
ヒールハンマー	→↓K	中	30	
ダーティアッパー	↓→P	中	30	
キラーネイル	→P	中	14	
トリルキング	→→P	中	22	
ブラッディーチョップ	→P+K	中	30	
ガッデムドリル	→↓P	下	20	D
クールキック	↓K+G	下	28	D
ビーストステップ	←→P+K	中	30	
バッドヒールエッジ	→→K	中	50	
ドリルドライブ	←→P	中	30	
カンニングバスター	→←K+G	中	35	
スイッチターン	↓P+K			
クールアッパー	↘P	中	24	
ダブルスティックキラー	P+G	上段投	50	
クレイジードリル	→→←P+G	上段投	60	
バッドスルー	P+G	上逆背	70	
Uバック	P+G	上背投	0	
コンビネーション				
ダブルカット	PP	上	12	
カットエッジヒール	PK	上	24	C
ハイチョップ	PPP	上	11	
カットエッジクラッカー	PPPK	中	30	
コンボスチューピッド	↘KK	中	20	D
グレイジーマシーン	→P←P	中	14	
クレイジーマシーン 2	→P←PP	上	14	
クレイジーマシーン 3	→P←PPP	上	24	D
ロットドリル	→→PP	中	30	
バックアーム	P(敌背后)	中	12	
バックアーム 2	PP(敌背后)	上	12	
バックアーム 3	PPP(敌背后)	上	14	
ナンセンスマシーン	PPPK(敌背后)	中	30	
振向攻击				
アンフェアーカット	←P	上	16	
ダーンドリル	←←P	中	18	
ブールキック	←K	中	22	
バッドバックローキック	←←K	下	20	D
ダウン攻击				
ドリルプレス	↘P	DW	12	
ヘルプレス	↑P	DW	20	
メガヘルプレス	↑P	DW	35	



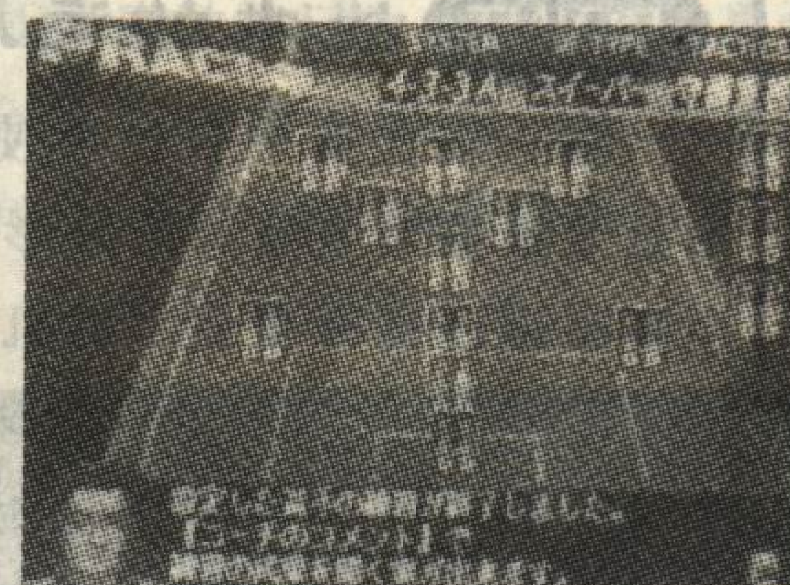
J联盟创造球会2

机种:SS　厂商:SEGA　类型:SLG　媒体:CD－ROM　责编:FOX

系统介绍

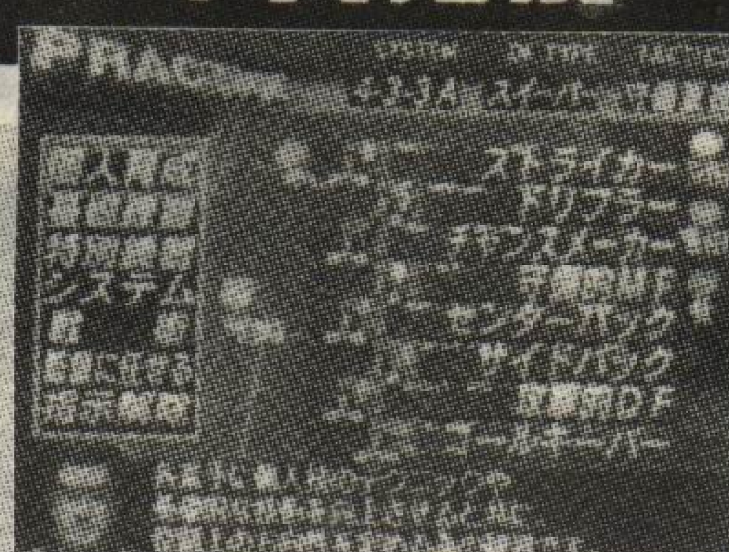
继前作之后世嘉公司又推出了模拟球会的2代,游戏不仅同画面上有所提升,更主要的是其系统更加切合实际。游戏者不仅要从管理方面操作整个俱乐部,更主要的还要充当教练的责任,对各个球员进行训练。





基础练习 ▶ 个人育成 ▶ 特别练习 ▶ システム









基础练习的目的

基础训练的主要目的是使队员的身体能力和个人的基本技巧有所提升,通过长时间的比赛体力的回复也十分重要,最初训练时以ランニング和筋力トレーニング～为主。

个人育成的目的

当基础训练发展到一定程度以后,队员的身体的能力和技巧也有一定了解时就要因队员个人条件的不同开始对其进行个人育成的训练。

特别练习的目的

特别练习是队员最后需要进行的项目,其作用是使队员对自己所处的位置有所理解,并且对选手的必要能力和身体能力也起着至关重要的作用。

阵形练习的目的

通过前面三个方面的练习之后就要开始练习各种阵形及各种技战术,使球队有一种统一的打法,使队员在个人位置上能够发挥最大的作用。

个人练习指令的顺序

FW フオワード

比赛中的位置

比赛中基本处在中前场,进攻是主要任务队员的状态十分重要。

必要练习

作为前锋最主要的目的是进球,所以大部分的练习指令是关于射门方面的。为了突破防守传球和过人也是必修课。

基础练习	パス
基础练习	ドリブル
基础练习	シュート
个人育成	ストライカー
个人育成	ドリブラー
特别练习	FW适性

MF ミッドフィルダー

比赛中的位置

比赛中最关键的位置,根据战术的改变而进行不同的调整,需要很高的能力。

必要练习

正如上面所说中场既需要前锋的攻击力,同时也要练习后卫的守备力。

基础练习	パス
基础练习	ドリブル
基础练习	ディフェンス
个人育成	ドリブラー
个人育成	チャンスメーカー
个人育成	守备的MF
特别练习	MF适性

DF ディフェンダー

比赛中的位置

防守球员多数时间处于自己的中后场,但也有时插上助攻。

必要练习

要把选手的防守能力提高,最主要的就是后卫的体力,当达到一定水平时也可以将球员训练成攻击性的后卫。

基础练习	ディフェンス
人人育成	センターバック
个人育成	サイドバック
个人育成	攻击的DF
特别练习	FW适性

GK ゴールキーパー

比赛中的位置

守门员自然是呆在球门前的,当然也有象坎波斯那样可踢前锋的队员。

必要练习

和后卫一样体力和腕力十分重要,在练习过程中主要就是这两项。



◀有的前锋也有可当守门员的素质。

基础练习	筋力トレーニング
个人育成	ゴールキーパー
特别练习	GK适性

战术 是攻是守战术自己决定

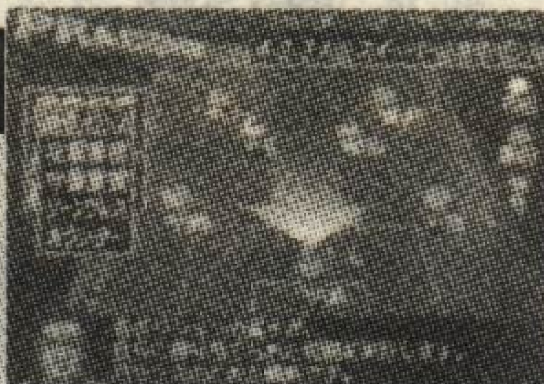
POINT 战术的运用

在一场比赛中自己所使用的战术以及阵形是要根据对方球队的阵形和水平而改变的，主要来说还是改变战术的机率较多，因为一般的球队形成一定的打法时，变换阵形有时也影响全队的总和力。例如为了增加攻击力可将阵形改为4—3—3。

POINT 战术的理解

每个选手对球队中所使用的战术持有不同的理解力，所以在练习中有的理解较快，而有的则相反，所以为了将球队的总和力提升要根据选手而规定阵形和战术。如果出现队员要求改变战术时就要及时的调整或者换掉球员或者改变战术。

战术① 攻守バランス（攻守平衡）



特征和使用法

攻击和守备所分配的力量相等，这种战术对球员的需要并不太高，适合在初期使用。

战术② 攻击重视



特征和使用法

除了中场和前锋以外，就连后卫也参加进攻的战术，最好配合后卫的越位阵形使用。

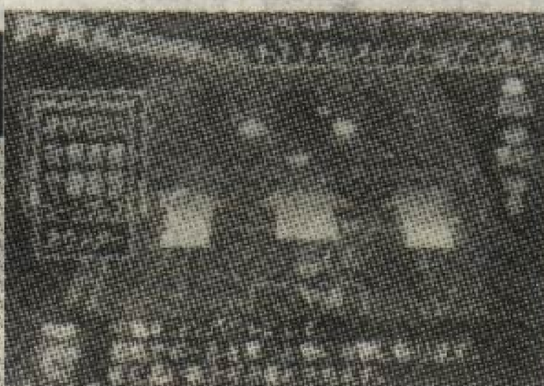
战术③ 守备重视



特征和使用法

和攻击重视的效果正相反的战术，当先入球想保持胜利时所使用的战术。

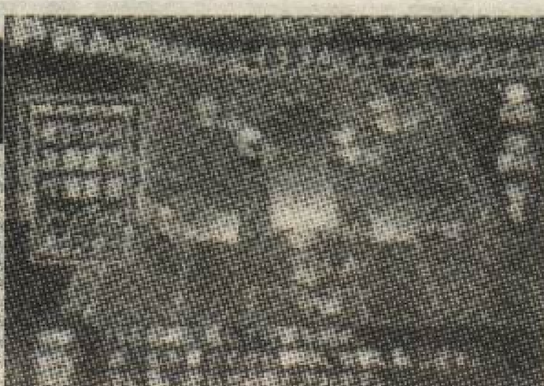
战术④ ゾーンプレス（全场逼抢）



特征和使用法

在中场就开始给对方强大的压力，是非常强力的战术，但需要一定的理解时间。

战术⑤ カウンター（防守反击）



特征和使用法

通常是守备重视一半的效果，对强于进攻的对手来说是十分有效的战术。

空白 DFタイプ 如何运用防守的力量

防守类型1 ライン 最基本的防守类型

最基本的打法需要理解的时间并不长，后卫主要在禁区附近活动，两个边后卫有时会根据战术的不同而插上助攻，只要积极的练习就会使守备力很快的提升，这种类型最适合在游戏序盘时使用。



防守类型2 リベロ 后卫参加进攻的类型

根据后卫的状况攻击和守卫是随机应变的，如果练习回数少，选手对其理解浅薄，防守力可说是不堪一击，相反当练习回数增多，理解力达到一定程度时不仅守备力大幅上升，就连攻击力也会高度提升的。



防守类型3 スイーパー 使用造越位战术的类型

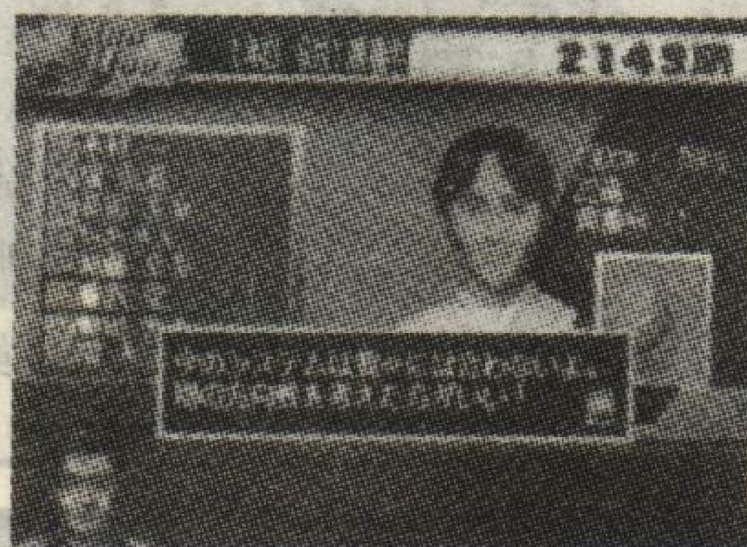
当对方球员将要把球传给处于危险位置的同伴时，全体后位同时向前压上的战术，使对方球员落入越位的陷井，这种打法需要很强的战术理解力，在最初时守备力并不高，到一定程度时就会发挥其威力。



システム 选用不同的阵形将对手击败

POINT 选择适合自己的阵形

每种阵形所要求的理解力和选手能力各不相同，而选手也有各自所擅长的阵形，当比赛中作战方针改变时，队伍的总和力会起到微妙的变化。







观察对手的战术和打法

在比赛前一定要先仔细观察对方球队的阵形和战术，然后决定自己的打法，这样才可以做到知己知彼。举例来说，如果对方使用攻击战术，己方就可以使用反击（当然这只是在球队能力弱于对手时）。



4－4－2 平衡型

最基本的阵形可以配合任何战术及防守战术，特别适合打全场紧逼。



4－3－3 攻击重视型

前场配置3名前锋，使球队的总和力偏重于攻击方面，适合打防守反击。



4－5－1 守备重视型

得分的任务只交给前锋一人，中场人数重多，进可攻，退可守。



3－5－2 中盘重视型

防守人数较少，特别是边路负担较重，中场球员能力需要较高。



3－4－3 攻击重视型

从3—5—2演变出来的阵形，攻击力有所上升，但防守成为不安定的因素。



5－3－2 守备重视型

二代中新加入的阵形，特征是防守人员较多在稳守中寻求机会得分。



阵形战术防守类型的最佳组合

4－4－2

战术→守备重视

DFタイプ→ライン

几乎可以说是万能的4—4—2阵形，在游戏初期会让人有种练习不足的感觉，当到一定程度时就可以将防守类型换成到制造越位了。



4－5－1

战术→守备重视

DFタイプ→ライン

在前作中4—5—1的阵形使用守备重视的战术加上ライン可以算是最强的战术组合了，在二代中更加重视前锋和中场的动作，战术可以改为攻击重视。



3－5－2

战术→カウンター

DFタイプ→リベロ

训练时间较长，中场的球员的能力可改变球队的命运，防守反击的战术和リベロ的组合可算是天衣无缝，是难度最高的战术组合。



4－3－3

战术→ゾーンプレス

DFタイプ→スイーパー

重视攻击的阵形4—3—3，中场球员的负担非常高，需要体力和技术非常优秀的选手，配合全场紧逼和造越位的打法，也可算是支奇兵。



留学 根据经费和目的不同而选择

由于目的不同所选择不同的国家留学

支付高的费用把选手送到外国留学，这是一种快速的提升办法，但是也使球队中短缺一个球员的位置，要仔细考虑。

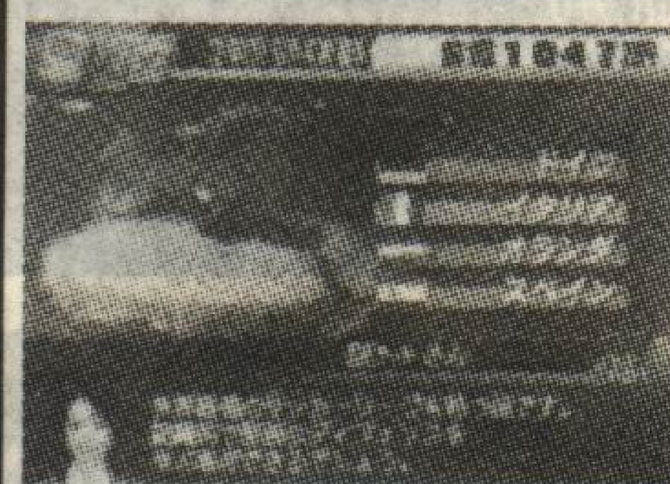
ドイツ 德国



注重总体组织的是欧洲的足球最强国。

成长能力	
防守力	
留学费用	
半年▶	9000万日元
1年▶	1亿6200万日元
2年▶	2亿8800万日元
3年▶	3亿7800万日元

イタリア 意大利



在战术方面略逊于德国，主要培训出守门员和后卫。

成长能力	
防守反击和其它	
留学费用	
半年▶	9000万日元
1年▶	2亿6200万日元
2年▶	2亿8800万日元
3年▶	3亿7800万日元

オランダ 荷兰



比德国和意大利留学费用要低。十分注重攻击性。

成长能力	
FW、MF	
留学费用	
半年▶	7200万日元
1年▶	1亿2900万日元
2年▶	2亿2800万日元
3年▶	3亿日元

スペイン 西班牙



欧洲留学费用最低，留学后全部能力值都有所增长。

成长能力	
个人的能力全般	
留学费用	
半年▶	5400万日元
1年▶	9600万日元
2年▶	2亿7100万日元
3年▶	2亿2500万日元

ブラジル 巴西



全世界知名的足球强国，独特的南美个人技术的打法。

成长能力	
攻击面全般	
留学费用	
半年▶	8100万日元
1年▶	1亿4400万日元
2年▶	2亿5800万日元
3年▶	3亿3900万日元

アルゼンチン 阿根廷



攻击能力要比巴西略逊，战术方面防守反击十分出众。

成长能力	
FW、MF	
留学费用	
半年▶	7200万日元
1年▶	1亿2900万日元
2年▶	2亿2800万日元
3年▶	3亿日元

コロンビア 哥伦比亚



在阵形上偏重于守备方面，留学费用较低。

成长能力	
攻击面全般	
留学费用	
半年▶	5400万日元
1年▶	9600万日元
2年▶	1亿7100万日元
3年▶	3亿3900万日元

ウルグアイ 乌拉圭



南美留学费用最低，留学后主要提升攻击能力的数值。

成长能力	
攻击面全般	
留学费用	
半年▶	1800万日元
1年▶	3000万日元
2年▶	5700万日元
3年▶	7500万日元

ナイジェリア 尼日利亚



非洲的特征就是身体特别好，要训练身体能力是上选。

成长能力	
身体能力	
留学费用	
半年▶	6300万日元
1年▶	1亿1100万日元
2年▶	2亿100万日元
3年▶	2亿6400万日元

カメルーン 科麦隆



科麦隆的战术方面比尼日利亚要略显不足。

成长能力	
身体能力	
留学费用	
半年▶	4500万日元
1年▶	8100万日元
2年▶	1亿4400万日元
3年▶	1亿8900万日元

南アフリカ 南非



费用最低，战术水平也不高，只有身体能力出众。

成长能力	
身体能力	
留学费用	
半年▶	1800万日元
1年▶	3000万日元
2年▶	5700万日元
3年▶	7500万日元



责编:FOX

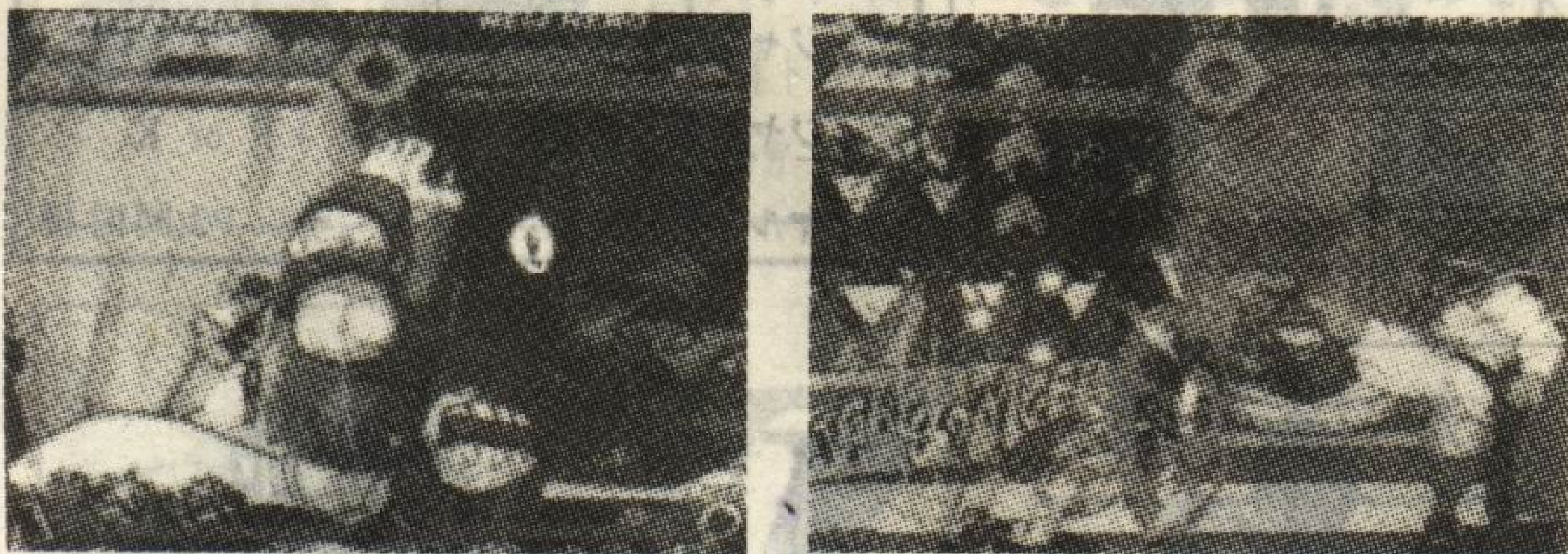


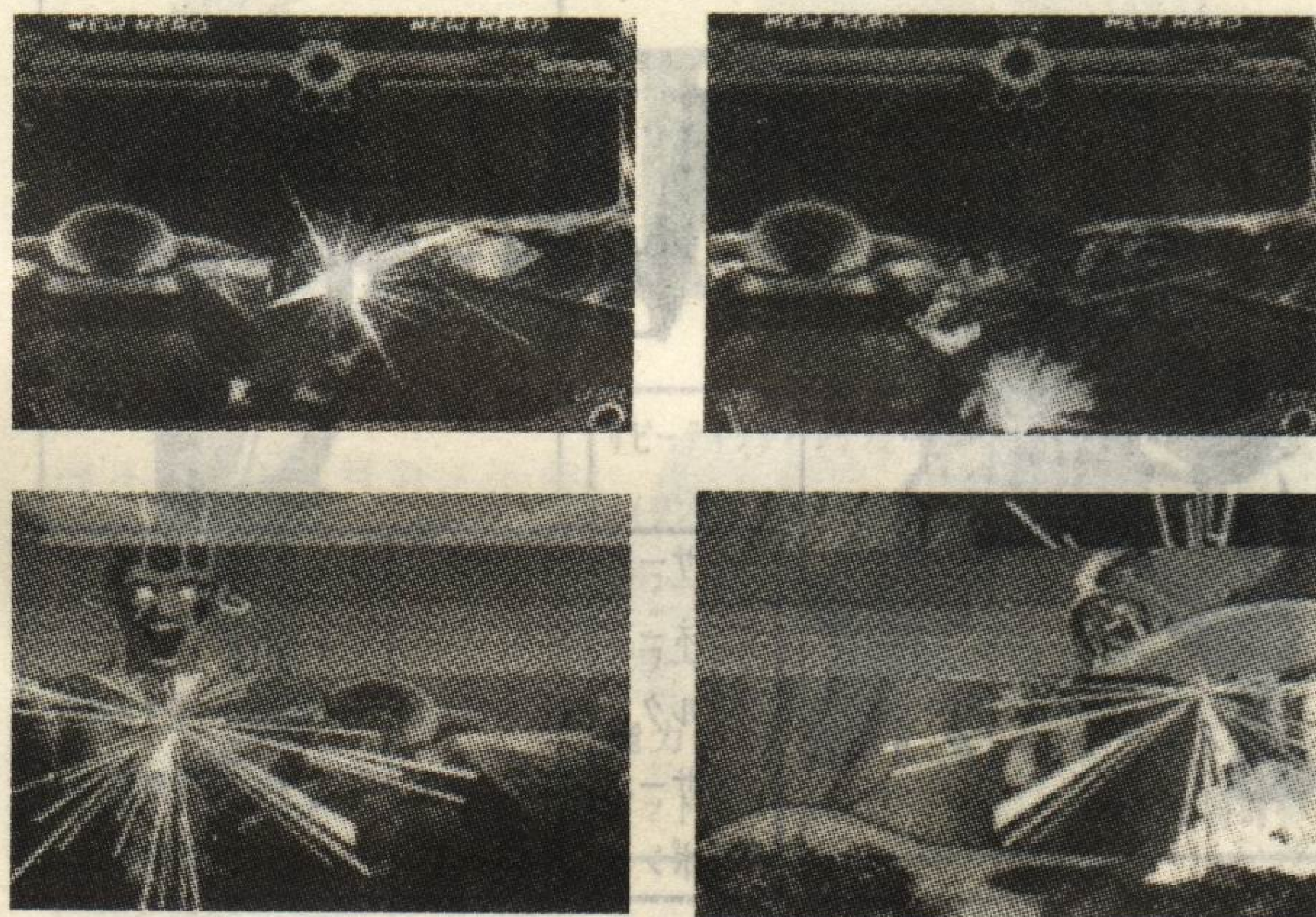
机种:SS 厂商:CAPCOM 类型:ACT 媒体:CD-ROM

全角色共通指令		
	冲刺(空中冲刺)	→→或3拳同时按
	超级跳跃	↓↑或3腿同时按
	防御(空中防御)	按对手相反的方向键
	主动防御	防御中3拳同时按
	投擒技	接近对手时按→+中拳或强拳
	受身	↑以外的方向+中或强拳或腿
	倒地闪避	倒地时←↙↓+拳或腿
	特殊攻击	强拳+强腿同时按
	特殊反击	防御中←↙↓+强拳+强腿
	特殊组合攻击	↓↘→+强拳+强腿

游戏中的基本知识

本节目在角色进攻时的要点,是善用冲刺技巧,前冲中除了无法立即转人后退动作,其余与站立状态相同可以进行攻击也可以防御或跳跃,并且是中远距离的有效攻击方式。另外,还可在这时使出下蹲攻击和各种特殊技。所以在对战中经常使用前冲动作是不会有太大坏处的。努力开发各种活用前冲动作的技术是制胜的关键。





在本作中的防御动作分为地面时的站防蹲防、空中防御、主动防御等类型。名称令人感到陌生的主动防御,指的是在防御攻击的同时反过来压制、牵制对手的动作,主要可用来将对手弹开一段距离,但是如果对方的攻击是在较远距离上展开的,主动防御便无法获得效果。所谓空中防御一般而言顾名思义,是跳跃中的防御动作,这时无法防住站在地面上对手的攻击,但在本作中是与地面防御一样,除了擒投技以外可以防住所有攻击的,而且因为不象在地面防御时有上下段之分,所以可以放心大胆的起跳并使用空中防御。



Ryu 隆

招式	指令
波动拳(空中可)	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←+K
真空波动拳	↓↘→P2同时押
真空龙卷旋风脚	↓↙←+K2同时押



Cyclops 赛克洛普斯

オプティックブラスト	↓↘→+P
オプティックスイープ	→↘↓+P
ライジングアッパーカット	→↓↘+P
サイクロンキルク	↓↙←+K
ランニングネルクブリーカードロップ	冲刺中强P+强K
ラピッドパンチ	冲刺中强P+弱K后Pr连打
メガオプティックブラスト	↓↘→+P2同时押
スーパーオプテイックブラスト	↓↙←+P2同时押



Storm 风爆女郎

ワールウインド(空中可)	↓↘→+P
ダブルタイフーン(空中可)	↓↙←+P
ライトニングアタルク(空中可)	十字键+中P+弱K同时押
飞行(空中可)	↓↙←+K2同时押
ライトニングストーム	↓↘→+P2同时押
アイスストーム	↓↙←+P2同时押



Ken 肯

波动拳(空中可)	↓↘→+P
升龙拳(空中可)	→↓↘+P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←+K
升龙裂破	↓↘→+P2同时押
神龙拳	↓↘→+K2同时押



Nash 纳什

ソニックブーム	←→+P
サマーソルトシエル	↓↑+K
ムーンサルトスラッシュ	空中↑↗→+K
ソニックブレイグ	↓↘→+P2同时押
クロスファイアブリッル	↓↘→+K2同时押
サマーソルトジャスティス	↓↙←+K2同时押



Wolverine 狼人

バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
トルネードクロー	→↓↘+P
ドリルクロー(空中可)	十字键+中P+弱K同时押
バーサーカーバレッジX	↓↘→+P2同时押
ウエポンX	→↓↘+P2同时押



Gambit 卡彼特

キネティックカード(空中可)	↓↘→+P
トリックカード	↓↙←+P
ケイジャンスラッシュ	→↓↘+P
ケイジャンストライク	↓↑+P or K
ロイヤルフラッシュ	↓↘→+P2同时押



Chun-li 春丽

气功拳	←↙↓↘→+P
天升脚	↓↑+K
旋元蹴	→↘↓↙←+K
百裂脚(空中可)	K连打
气功掌	↓↘→+P2同时押
千裂脚	↓↘→+K2同时押
霸山天升脚	↓↙←+K2同时押



Vega 维加

サイコショット	←↙↓↘→+P
サイコフィールド	→↘↓↙←+K
ダブルニープレス(空中可)	←↙↓↘→+K
ヘッドプレス	↓↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス后P or↓↑+P
ベガワープ(空中可)	→↓↘+P or K
飞行(空中可)	↓↙←+K2同时押
サイコクラッシャー(空中可)	↓↘→+P2同时押
ニープレスナイトメア	↓↘→+K2同时押



电磁人 Magneto

E-Mディスラプター(空中可)	→↙↓↘→+P
ハイパーグラビテーション(空中可)	→↘↓↙←+K
マグネティックブラスト	空中↑↗→+P
マグネテイックフオテースフィールド	→↙↓↘→+K
飞行(空中可)	↓↙←+K2同时押
マグネティックショックウェイブ	↓↘→+P2同时押
マクネティックテンペスト(空中可)	↓↘→+K2同时押



利齿 Sabretooth

バーサーカークロー	↓↘→+P
ワイルドファング	→↘↓↙←+P
アームドバーディー	→↘↓↙←+K
バーサーカークローX	↓↘→+P2同时押
ウェポンXダッシュ	→↓↘+P2同时押
ヘビRアームドバーディ	→↘↓↙←+K2同时押



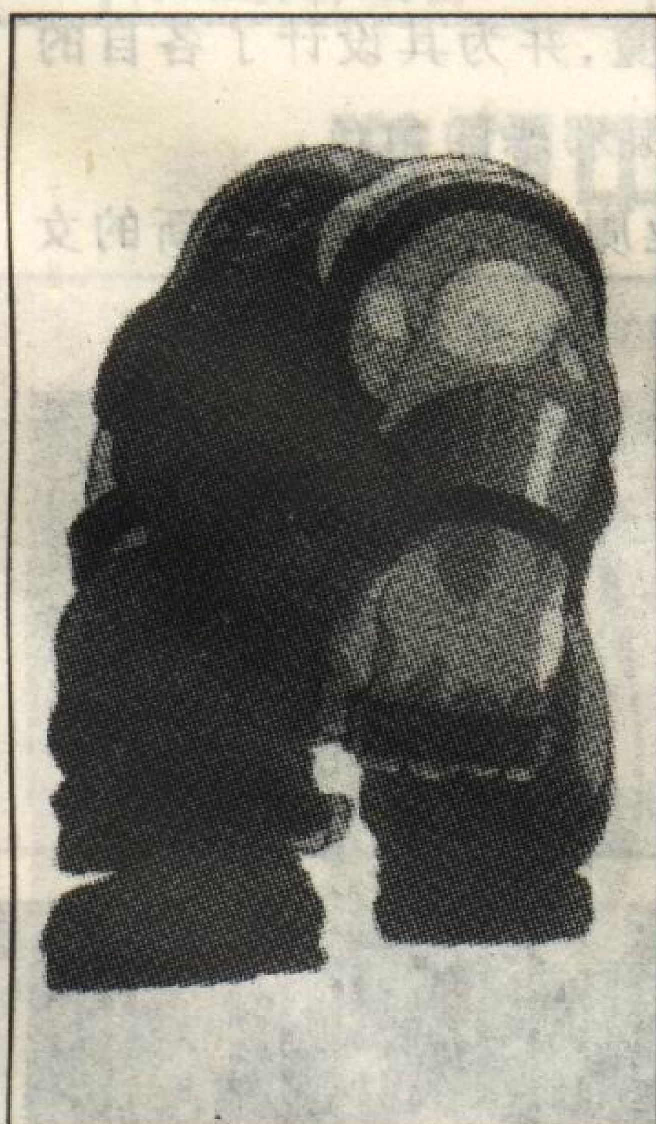
达尔锡 Dhalsim

ヨガファイア(空中可)	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート(空中可)	→↓↘or←↓↙+P3orK3同时押
ヨガインフェルノ	↓↘→+P2同时押
ヨガストライク	↓↘→+K2同时押



加美 Cammy

キャノンスパイク	→↓↘+K
キャノンドリル(空中可)	↓↘→+K
アクセルスピンナックル	↓↘→+P
キャノンリベンジ	→↘↓↙←+P
フリーガンコンビネーション	↓↙←+K后中or强K
キャノンストライク	空中↓↙←+K
スピンドライブスマッシャー	↓↘→+K2同时押
キラービーアサルト	↓↘←+K2同时押



无敌巨人 Juggernaut

アースクェイクバンチ	→↘↓+P
ジャガーノートパンチ	←↙↓↘→+P
ジャガーノートボディプレス(空中可)	←↙↓↘→+K
サイトラックパワーアップ	→↓↘+P2同时押
ジャガーノートヘッドクラッシュ	↓↘→+P2同时押



洛古 Rogue

リピーティングパンチ(空中可)	↓↘→+P
ライジングリピーティングパンチ	→↓↘+P
パワーダイブパンチ	→↓↘+K
パワードレイン(空中可)	↓↙←+K
能力使用	↓↘→+K
グッドナイトシュガー	↓↘→+P2同时押



桑吉尔夫 Zangief

ダブルラリアット(空中可)	P3 or K3同时押
アトミックスープレックス	←↙↓↘→+K(密着)
フライングパワーボム	←↙↓↘→+K(密着以外)
スクリューパイルドライバー(空中可)	十字键回转+P
エリアルロシアンスラム	→↘↓↙←+K
バニシングフラット	→↓↘+P
ファイナルアトミックバスター	十字键回转+P2同时押



豪鬼 Gouki

豪波动拳(空中可)	↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚(空中可)	↓↙←+K
天魔空刃脚	空中↓↘→+K
阿修罗闪空	→↓↘or←↓↙+P3orK3同时押
灭杀豪波动	↓↙←+P2同时押
灭杀豪升龙	↓↘→+P2同时押
天魔豪斩空	空中↓↘→+P2同时押
瞬狱杀	弱P、弱P、→、弱K、强P

攻略特报

责编/BLUE

迄今为止非常满意的一部作品&首次披露之极限攻略

金子一马畅谈他自己所描绘的世界

“真·女神转生”系列是以其黑色的世界观吸引了无数游戏迷的作品,本期攻略之前特别登出对为这一系列进行角色设计的金子先生的采访,各位读者不妨看一看他对“灵魂租借者”(以下简称 SH)的看法。

角色的形象和个性

——重要角色耐米莎(ネミッサ)的形象您是怎样设计的呢?

金子:被称为恶魔少女的这种形象的角色我过去没有作过,我过去的女性主角也没有长发及肩的类型。我开始构思时并没有明确的角色形象,只是感到应该让她有外国明星般的感觉,也就是虽有日本人的外表但却具有外国人行为的这种形象。无论怎么说她是游戏中掌握关键的角色,应该很引人注目,但是又不能因为这样而使与她共存一体的瞳的形象黯然无色,实在很难设计。



——那么游戏中有以现实存在的人物形象为动机而创作的角色吗?

金子:因为在讨论阶段中并没有这种想法,而是凭灵感创作,所以这次没有这样的角色。

——以费涅冈(フィネガン)为代表的其它登场人物也都很有个性啊。



金子:象以ペルー一为基地十分活跃的麻药王和武器商人等,都是费涅冈类型的角色。此次主角持有メリケン・サック型的COMP也是很独特的设计,打开这种COMP,可以检索已见到过的各种恶魔,还可将其合体,并且在战斗中召唤出来,这是一个很有个性的设定。此外还设计了各种恶魔,并为其设计了各自的性格,当然也少不了象キャロルJ这种很邪恶的角色。

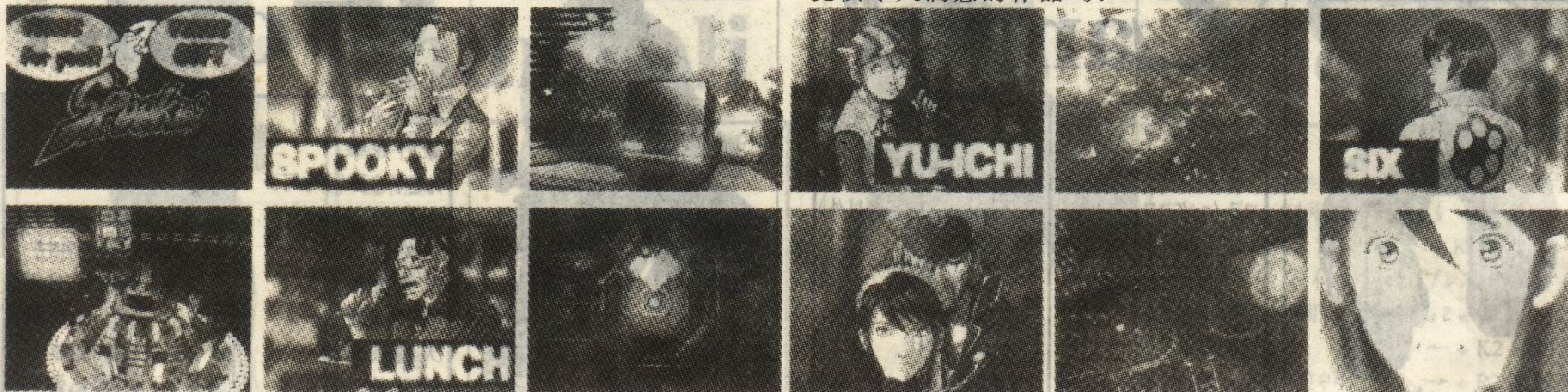
——这么说,作为新角色,游戏中在业魔殿内还增加了新的女性角色又是出于什么考虑呢?

金子:我觉得象这样的角色在游戏中出现也不错,所以设计了这样的角色。开始时并没有这种想法。



——有没有觉得遗憾的方面呢?

金子:由于时间的关系而被砍掉的部分是遗憾之一。但是由于引入大量的电影画面,所以我对游戏画面很满足。我们不是一直在为玩家提供令人满意的作品吗?



未来感觉的恶魔和新种族

——这次的恶魔是怎样的形象设定呢?

金子:恶魔有 DARK、NEUTRAL 和 LIGHT 三种,各自有各自的规则。

——这次偏向未来感觉的东西比较多呀!

金子:是的。因为 LIGHT 系统中有机器人式的角色出现,也设计了相应的世界观。从很久以前这种形象的设计就很多,而很自然的,天使式的形象的角色也有出现。这可能在某种程度上受到 PS 上推出的"女神异闻录"的影响,那是一部形象改变很大的作品。

——妖精类角色的腿都变长了,有些象现代的孩子们的体型。

金子:确实是这样。但是腿太长给人感觉不好也是不行的,所以基本是按实际比例画的,和现代女子的比例一致。



——也有和前作没什么不同的恶魔呀。

金子:基本没有一直没有变化的老面孔。因为设计上的规则之一是有出现过两次的角色就应尽可能更新。但虽然这么说,这次还是有形象固定的恶魔角色出现。ジャックフロスト只在体内有变化,外表虽然被称为プリクラ但实际并没有改变。

——本作中的种族是否也相应增多了呢?

金子:这次首次出现了有超常现象感的角色,开始时考虑设计称为"裂嘴女"的散布地域消息的角色会很合适,后来便把这种有超常现象感觉的角色设计成怪兽,所以就产生了称为"怪异"的种族。我们用它替换了妖虫。其他还有几个新种族,象恶魔种族中就有经过修正的种族。



——选材工作是怎样进行的呢?

金子:前作角色取材于吸血伯爵式人物,这一次是从美州神话中取材。而且另一种民间的医疗方式也收入其中。前作的方针是基于民间传说进行设计,这次选用了前作中没出现的角色。

——着力刻画的恶魔是什么呢?

金子:前作中考虑要忠实于历史事实。这一次就在设计上有所突破,我感觉ファブニーク很有趣,我比较喜欢。还有直接控制时间的ノリン也很可爱。

生硬感和趣味

——与以前系列相比,这次的难度是否降低?

金子:我感觉以前的难度较高,而且也有很多人反映难度高,也有人认为难度高没问题。把难度降低会使人更容易上手,很多游戏迷都能更深的进入游戏本身。我们此次设计了可利用加装电脑芯片来对游戏的难度进行调整,比如装上"随时记忆"功能的芯片后便可在迷宫中的任一地点进行记录,这样便使游戏难度下降了不少,但这种过份体贴的设计是否会得到玩家认可呢?

基础知识 基本的指令及设施解说

基本指令一览

在游戏中,按 2 次 C 键可以进入状态画面,其基本指令与作用如下:

ITEM:道具,是在迷宫中探索不可缺少的东西,其中包括给恶魔的赠品。

MAGIC:魔法,攻击魔法只有在战斗中才可使用,而恢复系的魔法则在迷宫中也可使用。

COMP:此项指令包括了召唤仲魔、撤回仲魔、抛弃仲魔,自动地图(需加装芯片)、分析恶魔、恶魔合体等。

MOVE:移动,这一指令是用于安排两位主角及仲魔的位置,一般攻击系的角色应放在第一排。

EQUIP:装备,当得到新的武器及防具时,便可使用此项指令来进行装备。

STATUS:状态,在这里可以察看主角和所有仲魔的各项能力等。

CONFIG:在这里可以设定文字速度及是否观看攻击效果等等。

QUIT:退出,利用此项指令可以退出游戏,但此时的进度会予以保存,以便下次继续进行。

基本设施解说

在芝浜有着一些店铺,在这里可以购买到进行游戏必须的各种道具:

ビデオ・マッスル:武器商店,在这里可以购买各种武器。

画廊ラダー:防具商店。

オートマーク:是出售各种辅助作用道具的商店。

ドラッグ・ギア:是出售回复系道具的商店。

八角酒店:是出售赠品及改变仲魔性格的酒类的商店。

タイ料理サワムラ:恢复体力及状态的商店。

エナジー协会:兑换钱币的商店。

结尾究竟是……

在攻略刚刚开始的时候便提到游戏的结尾似乎早了一点,但我相信许多玩者在看到本文的时候已将《恶魔召唤师 2》爆机了,不知大家注意到没有,门仓并非最终的 BOSS!当观看完 ENDING 画面后,会让玩者保存一个记录,用此记录重新开始游戏,便会从大本营的 PC 中收到训练场楼上发生异变的消息,在那里等待玩者的是比门仓更加厉害的五位 BOSS!

系统解析 恶魔合体的基础知识

首先不能不介绍本作中不可欠缺的恶魔合体的知识。恶魔合体后会产生更强的恶魔，成为主角得力的助手。

因种族而异的属性 之一

其一是LIGHT、NEUTRALl和DARK的分类，这种属性将会决定你可以和哪种恶魔结成伙伴。

NEUTRAL属性的恶魔可以通过普通的交谈而结成伙伴。而LIGHT、DARK属性的恶魔则不能通过交谈而结成伙伴，因为LIGHT系的恶魔不会作为敌人出现，而DARK系的恶魔虽可以交谈，但却会因敌对状态而拒绝成为仲魔。

LIGHT和DARK系的恶魔无法合体，所以要将各系恶魔种类搞清楚，这是很重要的。

属性的特征

· **LIGHT** 作为敌人是很少出现的，可以通过合体得到该属性的恶魔。

· **NEUTRAL** 在平时可与其会话，也可将之收为仲魔。

· **DARK** 在平时是无法与其沟通并收入仲魔的，需要加装特殊芯片。

种族别属性一览表 1

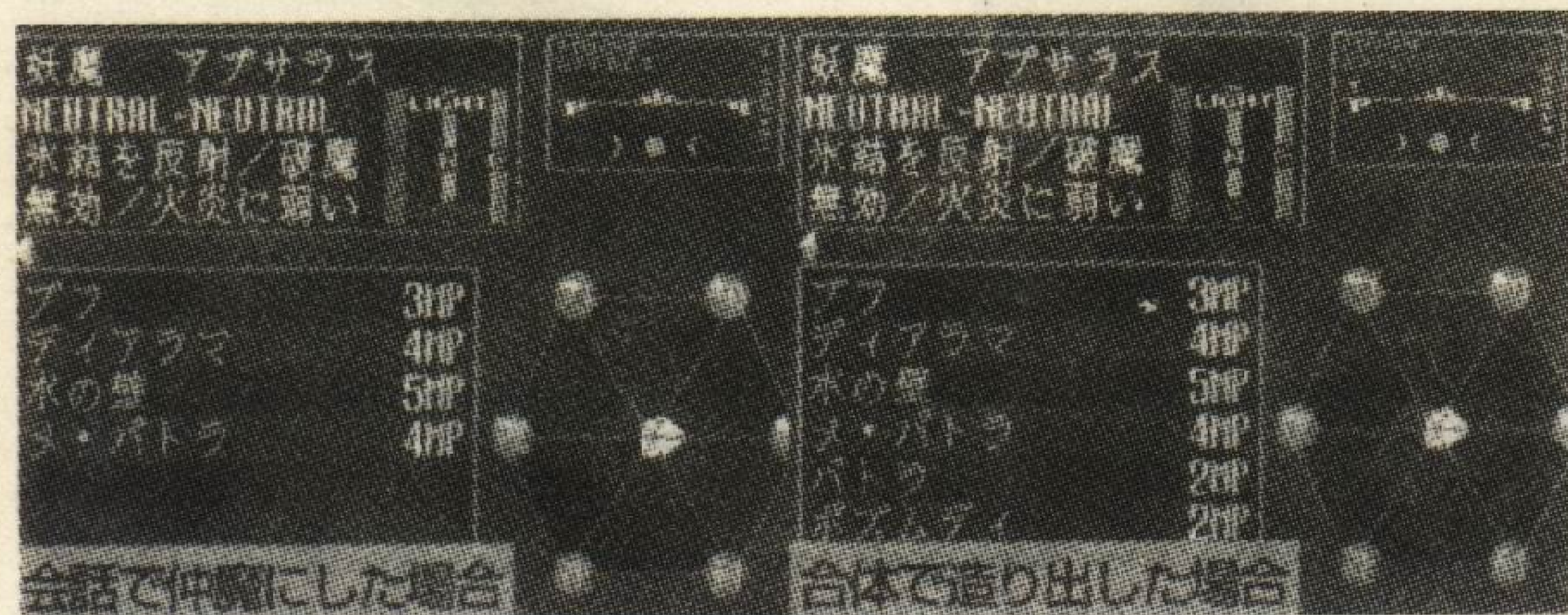
LIGHT		
魔神	幻魔	圣兽
女神	大天使	精灵
破坏神	龙神	御魂
地母神	灵鸟	神树
鬼神	神兽	

NEUTRAL		DARK	
妖魔	妖鸟	邪神	幽鬼
妖精	魔兽	魔王	恶灵
夜魔	地灵	邪龙	尸鬼
天使	妖鬼	凶鸟	妖树
堕天使	鬼女	妖兽	怪异
龙王	造魔	邪鬼	外道

特殊攻击和魔法的继承

通过对话而收得的仲魔与通过合体而成的恶魔即使二者相同，但是其在魔法和特殊攻击方面也会有所区别，这主要是因为有"继承"关系在内。

在通过对话结成伙伴时，仅有其于初期设定的特殊攻击和魔法，但如经合体而产生的恶魔则可以继承前身的特殊攻击和魔法，这称为魔法继承。同样的恶魔，怎样与其结成伙伴也有很大的差异，但很遗憾虽然存在差异但我们目前还没有详细的资料。



因种族而异的属性 之二

另一种属性区别方法是将其分为LAW、NEUTRAL和CHAOS。(LAW和CHAOS还有EX·LAW和EX·CHAOS的区分，这种属性在召唤仲魔和与恶魔对话的时候便显得尤为重要。

不能同时召唤LAW属性和CHAOS属性的恶魔。如召唤EX·CHAOS恶魔时就不能召唤LAW和EX·LAW恶魔，也不能与其合体。

PARTY属性与恶魔属性的关系

PARTY属性 \ 恶魔属性	EL	L	N	C	EC
无	○	○	○	○	○
EC	×	×	○	○	○
C	×	○	○	○	○
N	×	○	○	○	×
L	○	○	○	○	×
EL	○	○	○	×	×



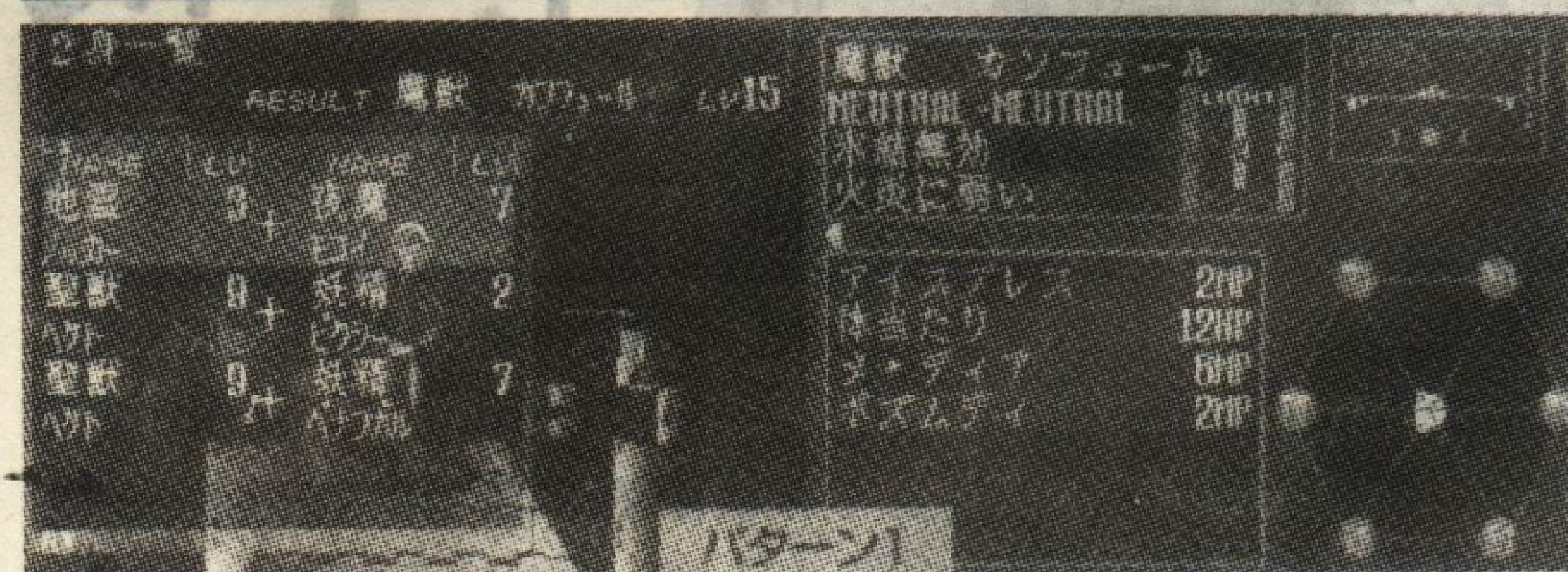
种族别属性一览表 2

LIGHT		
幻魔	圣兽	精灵
妖魔	魔兽	御魂
妖精	妖兽	尸鬼
龙王	地灵	怪异
神兽	邪鬼	造魔

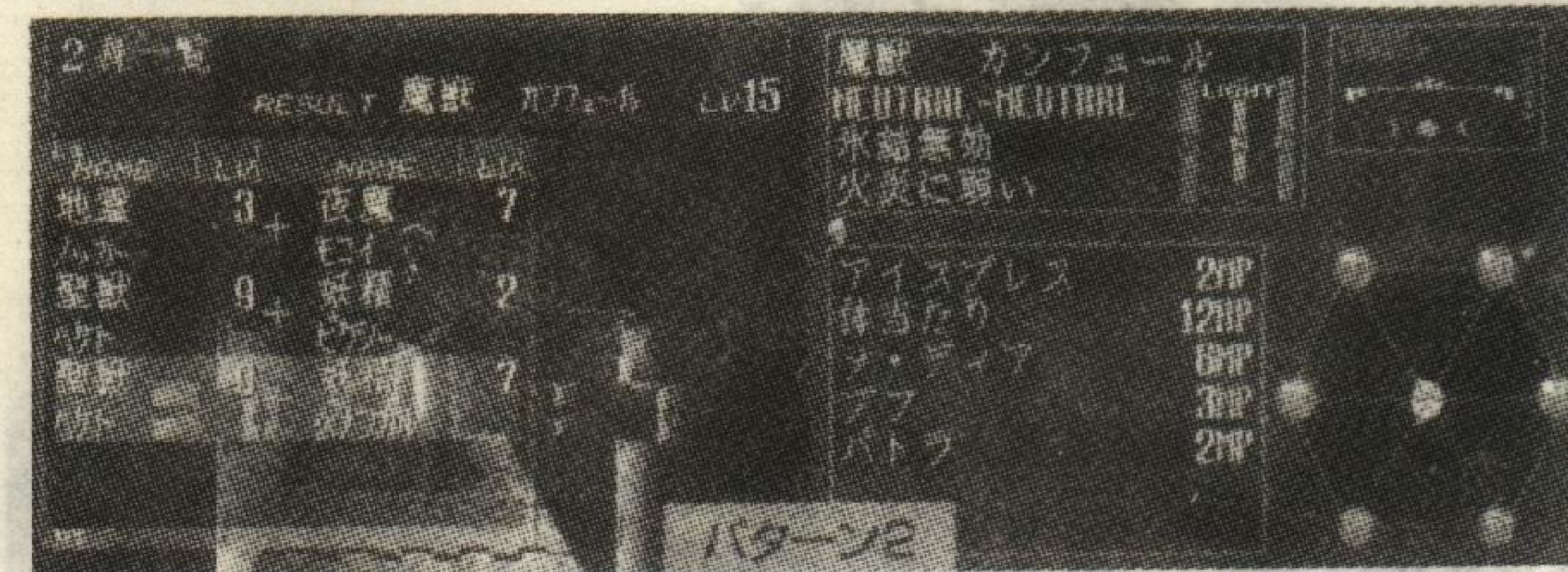
NEUTRAL		DARK	
女神	凶鸟	夜魔	妖鬼
灵鸟	神树	堕天使	幽鬼
妖鸟	妖树	龙神	恶灵
		邪龙	外道

EX.LAW(EL)		EX.CHAOS(EC)	
魔神	大天使	地母神	鬼女
邪神	天使	鬼神	
	破坏神	魔王	

◀在召唤仲魔的时候，需要考虑到它们的属性才行。



▲以ノッカー和モコイ合体成カンフュール为例，它便继承了モコイ的魔法ポズムディ。



▲以ヘケト与ペナンガル合体为カンフュール为例，它继承了ブフ和パトラ两种魔法。

恶魔召唤师2 ソウル ハッカーズ 灵魂租借者

恶魔合体的基础　两身合体

①首先按下表的检索顺序找出需合体的两个恶魔的种族顺序号。②在数字下加上A.B。③依两身合体表找出合体后的种族,在其中决定一个,就可以实现两身合体。但本期还没有算出具体恶魔的方法,算出种族的方法见下表。合体后恶魔平均各项级别都有提高,但不一定各项都提高。

种族顺位(DARK 系除外)							
1.	魔神	8.	妖精	15.	灵鸟	22.	鬼女
2.	女神	9.	夜魔	16.	妖鸟	23.	精灵
3.	破坏神	10.	大天使	17.	神兽	24.	御魂
4.	地母神	11.	天使	18.	圣兽	25.	神树
5.	鬼神	12	堕天使	19.	魔兽	26.	造魔
6.	幻魔	13.	龙神	20.	地灵		
7.	妖魔	14.	龙王	21.	妖鬼		



▲LV.7 的夜魔モコイ和 LV.9 的妖魔ヴォジャノーイ合体成为 LV.17 的幻魔ペスが。

无法准确掌握的 三身合体

三身合体可以产生二身合体无法产生的种族,魔神、女神、破坏神和地母神只能通过三身合体才能产生。有时,三身合体也可产生与两身合体同样效果的恶魔,通过这两种合体方法得到的恶魔能力并没有什么区别。

①参照顺序表,从顺位高的方向开始分别记下 A.B.C。②在二身合体表中找出 A.C 的恶魔与 B 结合,将产生的恶魔种族记为 D。③在三身合体表中的 D 即为产生的恶魔种族。DARK 系恶魔的二身、三身合体在以后说明。





2 身及 3 身恶魔合体表

2身合体表 (A 行 × B 列)

A \ B	魔神	女神	破壊神	地母神	鬼神	幻魔	妖魔	妖精	夜魔	大天使	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	地霊	妖鬼	鬼女	神樹
魔神	—	·	·	·	·	·	·	夜魔	妖魔	幻魔			·	龍神	大天使	堕天使	·	神獣	神獣	鬼神	鬼神	·	鬼神
女神		—	·	·	·	大天使	幻魔	妖魔	妖精	幻魔	大天使			龍神	·	堕天使	·		神獣	·	·	龍神	妖精
破壊神			—	·	魔王	龍神	神獣	妖鬼	鬼女	邪神	幻魔	邪神	邪神	龍神	·	·	·	·	龍神	龍神	鬼神	邪龍	龍神
地母神				—	·	妖魔	·	鬼女	·	·	大天使	魔王	·	龍神	幻魔	·	·	·	龍王	鬼女	鬼神	邪龍	鬼女
鬼神					—	·	幻魔	妖魔	鬼女	幻魔	幻魔	夜魔	·	地霊	堕天使	凶鳥	龍神	神獣	龍王	龍王	龍王	·	龍神
幻魔						—	妖精	天使	妖精	·	霊鳥	妖鳥	·	夜魔	大天使	霊鳥	大天使	鬼神	聖獣	神樹	鬼神	·	妖精
妖魔							—	夜魔	幻魔	魔王	堕天使	夜魔	·	霊鳥	龍王	堕天使	·	邪龍	妖鬼	妖精	鬼女	龍王	妖精
妖精								—	妖魔	天使	妖鳥	天使	神獣	神樹	天使	堕天使	龍王	魔獣	聖獣	夜魔	堕天使	妖鳥	妖魔
夜魔									—	夜魔	妖鳥	鬼女	龍王	邪龍	堕天使	妖魔	魔獣	妖獣	妖鳥	魔獣	邪鬼	邪龍	妖樹
大天使										—	霊鳥	天使	·	龍神	·	霊鳥	·	神獣	神獣	·	鬼神	·	幻魔
天使											—	妖鳥	邪龍	聖獣	·	妖精	龍神	神獣	堕天使	妖鬼	妖魔	霊鳥	幻魔
堕天使												—	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	聖獣	魔獣	妖鬼	邪鬼	地霊	妖鳥	地霊
龍神													—	鬼神	·	幻魔		鬼神	聖獣	邪神	鬼神	鬼神	地霊
龍王														—	龍神	鬼女	鬼神	龍神	聖獣	鬼神	堕天使	妖鬼	地霊
霊鳥															—	天使	幻魔	神獣	聖獣	妖魔	夜魔	·	魔獣
妖鳥																—	霊鳥	霊鳥	妖鬼	妖精	鬼女	霊鳥	妖獣
神獣																	—	幻魔	聖獣	神樹	龍王	夜魔	邪龍
聖獣																		—	妖魔	神樹	魔獣	·	魔獣
魔獣																			—	妖鬼	妖獣	夜魔	妖獣
地霊																				—	鬼女	妖鬼	妖鬼
妖鬼																					—	地霊	龍王
鬼女																						—	妖鬼
神樹																							—

3身合体表 (D 行 × A 列)

D \ A	魔神	女神	破壊神	地母神	鬼神	幻魔	妖魔	妖精	夜魔	大天使	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	地霊	妖鬼	鬼女	神樹
魔神	—																						
女神	·	—																					
破壊神	·	·	—																				
地母神	·	·	·	—																			
鬼神	破壊神	地母神	魔王	破壊神	—																		
幻魔	女神	大天使	龍神	妖魔	破壊神	—																	
妖魔	女神	幻魔	神獣	女神	幻魔	妖精	—																
妖精	夜魔	妖魔	妖鬼	鬼女	妖魔	天使	夜魔	—															
夜魔	妖魔	妖精	鬼女	破壊神	鬼女	妖精	幻魔	妖魔	—														
大天使	幻魔	幻魔	邪神	女神	幻魔	女神	魔王	天使	妖魔	—													
天使	女神	大天使	幻魔	大天使	幻魔	霊鳥	堕天使	妖鳥	妖鳥	霊鳥	—												
堕天使	破壊神	魔神	邪神	魔王	夜魔	妖鳥	夜魔	天使	鬼女	天使	妖鳥	—											
龍神	破壊神	地母神	邪神	魔神	破壊神	地母神	地母神	神獣	龍王	破壊神	邪龍	邪龍	—										
龍王	龍神	龍神	龍神	龍神	地霊	夜魔	霊鳥	神樹	邪龍	龍神	聖獣	鬼女	鬼神	—									
霊鳥	大天使	魔神	魔神	幻魔	堕天使	大天使	龍王	天使	堕天使	女神	女神	妖魔	破壊神	龍神	—								
妖鳥	堕天使	堕天使	地母神	女神	凶鳥	霊鳥	堕天使	堕天使	妖魔	霊鳥	妖精	夜魔	幻魔	鬼女	天使	—							
神獣	破壊神	破壊神	魔神	魔神	龍神	大天使	破壊神	龍王	魔獣	魔神	龍神	聖獣	地母神	鬼神	幻魔	霊鳥	—						
聖獣	神獣	魔神	魔神	女神	神獣	鬼神	邪龍	魔獣	妖獣	神獣	神獣	魔獣	鬼神	龍神	神獣	霊鳥	幻魔	—					
魔獣	神獣	神獣	龍神	龍王	龍王	聖獣	妖鬼	聖獣	妖鳥	神獣	堕天使	妖鬼	聖獣	聖獣	聖獣	妖鬼	聖獣	妖魔	—				
地霊	鬼神	地母神	龍神	鬼女	龍王	神樹	妖精	夜魔	魔獣	女神	妖鬼	邪鬼	邪神	鬼神	妖魔	妖精	神樹	神樹	妖鬼	—			
妖鬼	鬼神	地母神	鬼神	鬼神	龍王	鬼神	鬼女	堕天使	邪鬼	鬼神	妖魔	地霊	鬼神	堕天使	夜魔	鬼女	龍王	魔獣	妖獣	鬼女	—		
鬼女	地母神	龍神	邪龍	邪龍	地母神	地母神	龍王	妖鳥	邪龍	女神	霊鳥	妖鳥	鬼神	妖鬼	女神	霊鳥	夜魔	地母神	夜魔	妖鬼	地霊	—	
神樹	鬼神	妖精	龍神	鬼女	龍神	妖精	妖精	妖魔	妖樹	幻魔	幻魔	地霊	地霊	地霊	魔獣	妖獣	邪龍	魔獣	妖獣	妖鬼	龍王	妖鬼	—

恶魔召唤师2　ソウル　ハッカーズ　灵魂租借者

为制造更强/弱的恶魔 精灵合体

同种族而级别不同的恶魔可以产生精灵合体，无论和四种精灵中的哪一种合体都能产生级别更高或更低的恶魔。例如幻魔ナタタイシ和精灵ミルフ结合可以造出幻魔クーフーリン。同种族的恶魔一般都可通过二身或三身合体而产生精灵，具体的种类会因种族不同而有所区别。



◀精灵与普通的恶魔合体后产生了级别更高的恶魔。

サラマンダー

▲精灵中等级最高者，是大天使与大天使2身合体产生。

シルフ

▲素早高是其特征，是天使与天使2身合体产生。

ウンディーネ

▲魔力相当高，是妖精与妖精2身的合体产生的。

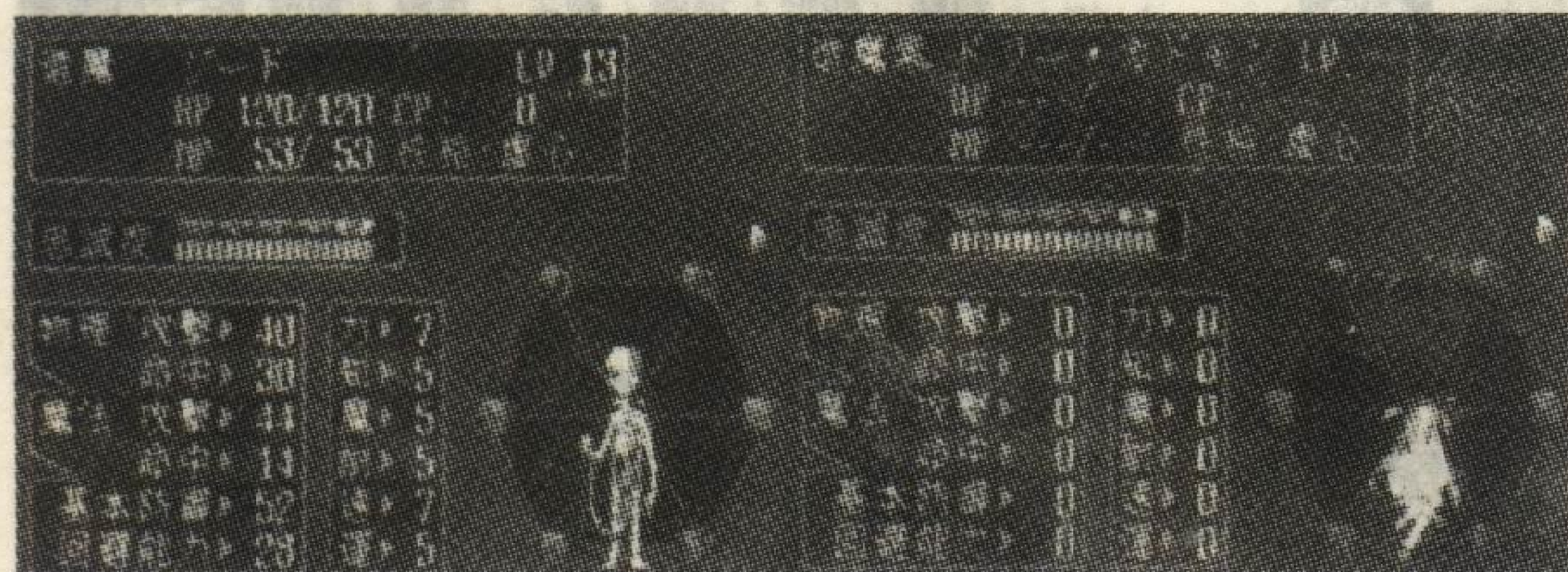
ノーム

▲等级最低的精灵，是夜魔与夜魔2身合体产生的。

进行系统分类 造魔合体

因合体产生的恶魔的不同可以分成几个系统。从地灵、妖鬼、鬼女、邪鬼、幽鬼造出的属“人型”；从天使、堕天使、灵鸟、妖鸟、凶鸟造出的属“天使型”；以魔兽、妖兽造成的属“兽型”；邪龙、神兽、妖树造出的属“龙型”。

造魔虽然继承了合体前恶魔的能力，但是它也同时继承了其短处。如果胡乱合体的话，容易延伸的能力和不易延伸的能力相克，这样便无法令能力稳步的提高。关键是选择同系统的恶魔合体才有良好的效果。



▲与等级高的恶魔合体之后可令造魔自身的等级提高，其外形也会发生变化，新月时会恢复成“造魔素”。

提高基本能力值 御魂合体

恶魔可以通过御魂合体而产生不改变种类而基本能力上升的恶魔。如夜魔チコイ合体成为ニギミタマ后，知力和速度都会上升1点。

二身或三身的精灵合体后可造出四种御魂，升值能力依御魂种类不同而有差异，上升点数也因合体后恶魔的种类而不一样。

サキミタマ

▲サラマンダー、ウンディーネ和ノーム3身合体而产生。

ニギミタマ

▲シルフ和ノーム通过2身合体而产生。

クシミタマ

▲ウンディーネ、シルフ和ノーム3身合体而产生。

アラミタマ

▲サラマンター和ノーム通过2身合体产生的。

真正的迫力所在 特殊合体

秘神合体法则：

新月时神族：“魔神”、“女神”、“秘神”、“威灵”、“狂神”中任意一种与其它恶魔合体，当发生合体事故时就会出现“秘神”。

狂神合体法则：

满月时LIGH系恶魔与DARK系恶魔合体就会出现，其中种族必须属于“魔神”、“女神”、“破坏神”、“地母神”、“魔王”、“邪神”。

威灵合体法则：

与狂神相同，但时间是在新月时。

珍兽合体法则：

满月时兽族“神兽”、“圣兽”、“魔兽”、“妖兽”与其它恶魔合体，当发生合体事故时便会出现。

魔晶变化法则：

当仲魔中有“狡猾”同“愚钝”的类型并且它们的忠诚度达到5时就可以到业魔殿进行“魔晶变化”，其中性格“狡猾”的恶魔会变成特定的道具，而性格“愚钝”的恶魔会以极低的机率变化成为“传说的万马卷”。

英雄合体法则：

LV40以上的造魔×威灵ブラックマリア——→ジャンヌ・ダルク

LV50以上的造魔×魔神ルーク——→ジークフリート

LV60以上的造魔×威灵アリラト——→サラディン

猛将(新月时)

LV40以上的造魔×龙神セイソユウ——→ラリョウオウ

LV50以上的造魔×邪龙ファフニール——→ハゲネ

LV60以上的造魔×威灵ハチマン——→ヨシルネ

恶魔召唤师2 SOUL HACKERS ソウル ハッカーズ 灵魂租借者

战斗须知 灵活使用仲魔的方法

无论与多强的恶魔结成伙伴，如果不了解关于恶魔的知识就无法有效使用它。因此，这里介绍了以交谈为开始到结成伙伴的灵活方法，使你的仲魔能发挥120%的威力。

谈话·交涉的关键点

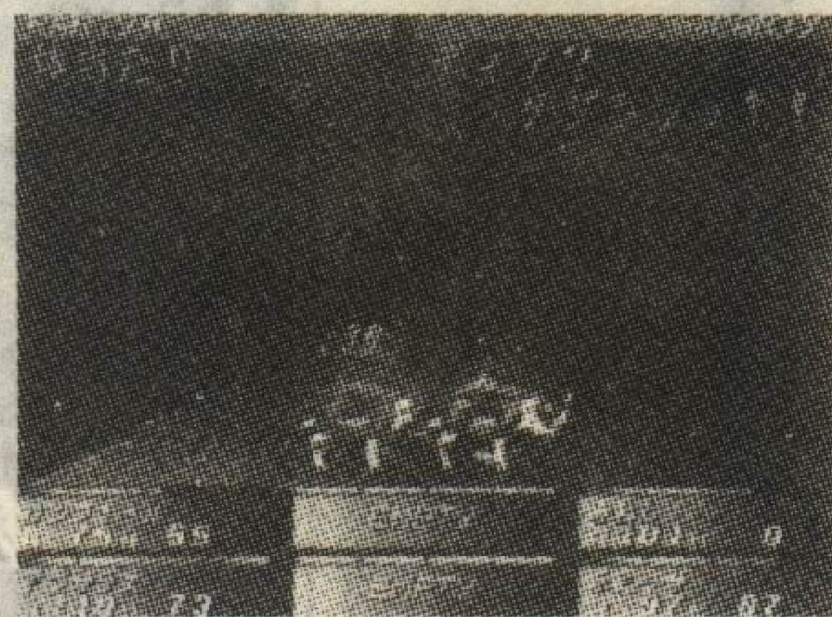
是否是可以通过谈话结成伙伴的恶魔取决于前面所说的属性的关系及主人公的级别(不能和高于自己的恶魔结成伙伴，这一点可以简单地通过对话知道)。选择与之交谈的恶魔时，名字字框右上角如有一个微笑的标记就可以结成伙伴。但如果同恶魔交谈时，当它向你提问的时候，你也进行反问的话，那么标记就会混乱使你无法选择，这时就只能凭运气了。

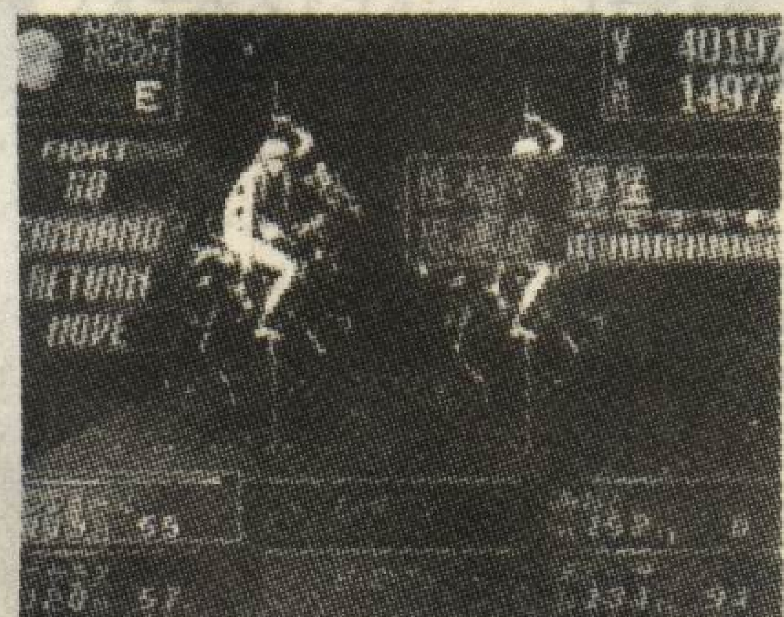
其后当恶魔要求你给他东西时，你要付给恶魔要求的金钱和マグネタイト的量应根据恶魔级别而定。给金钱的数量应是级别的100倍，マグネタイト是级别10倍左右。给这个数量的80%就可以，并非给得越多就越有可能结成伙伴。



仲魔的行动与忠诚度的关系

忠诚度是影响战斗时行动的一项指标。忠诚度低就会无视于主人公的指示，忠诚度高便会不折不扣的执行你的命令。忠诚度分成5个段，在战斗中可以看到，对于仲魔忠诚度的培养成为游戏的一个难点。





▲在下达行动指令的时候，要注意观察仲魔的忠诚度。

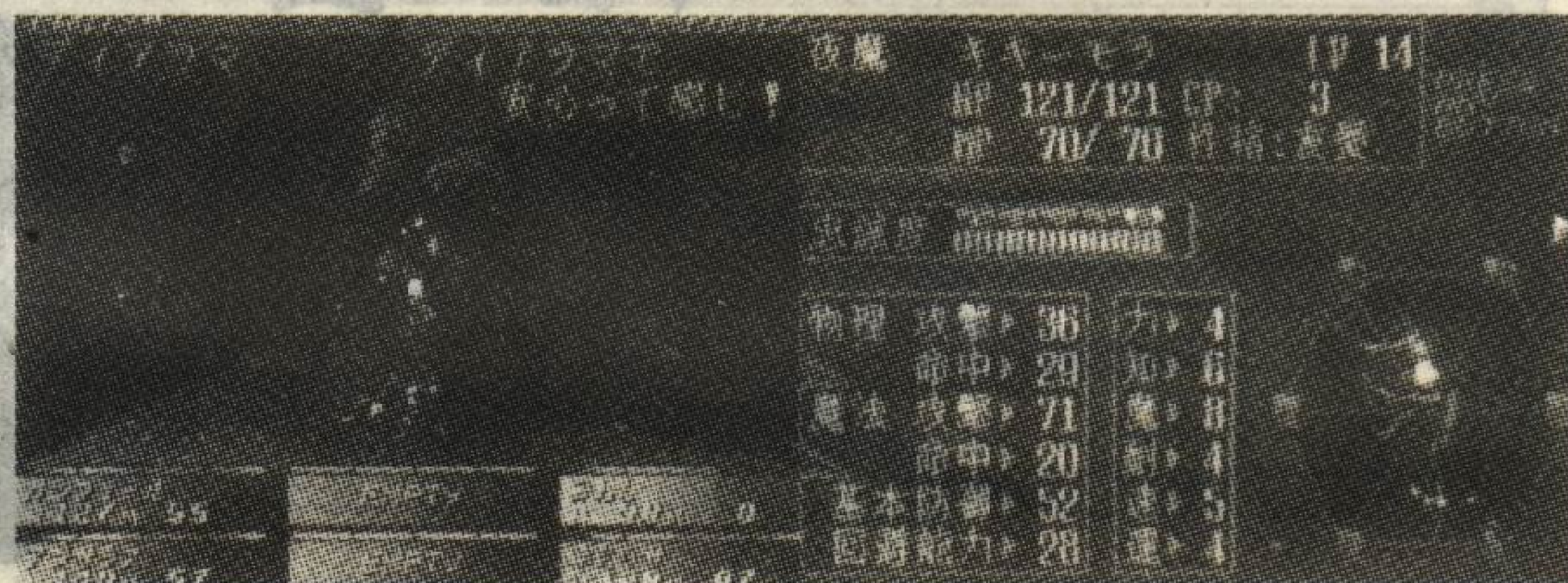


▲忠诚度高的场合，仲魔会按照主人公的指令行事。

提高忠诚度的方法　初级编

有几种方法可以提高恶魔的忠诚度，其中最基本的是在战斗中给予其"欣赏"的指示。恶魔分为六种性格，应依其性格给予指示，如果你所下达的指令符合它们的心意，其忠诚度便会提高。所以，在战斗中忽视仲魔性格而一味依战况下达指令是不行的。具体应下达的指令可参见下表：

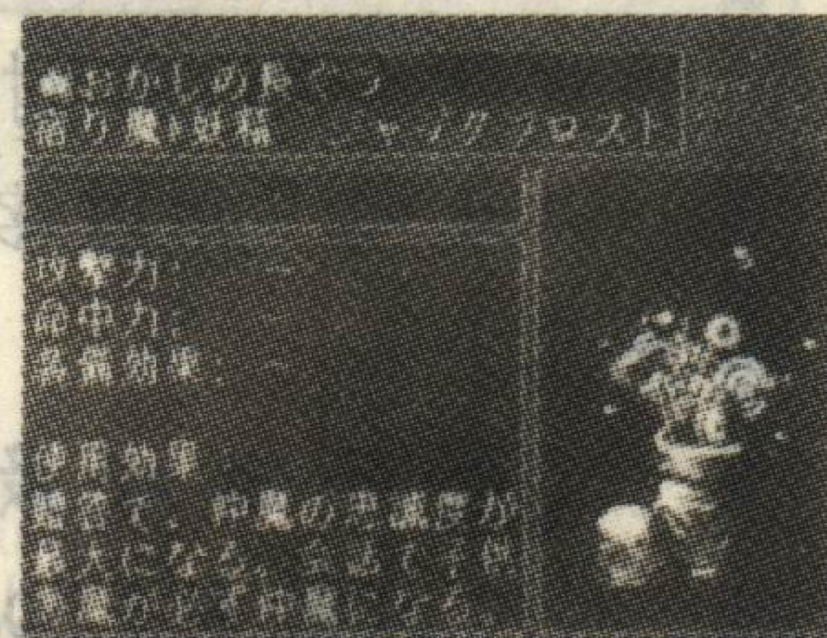
性格与对应指令一览	
·狞猛	物理攻击
·狡猾	魔法攻击
·友爱	回复魔法、防御
·冷静	视情况而定
·愚钝	GO
·虚心	无条件服从



▲如果仲魔的话是用蓝色的字来表示，则证明其忠诚度提高了，但如果是用红色的字来表示，则证明忠诚度有所下降。

忠诚度到5级而带来的馈赠

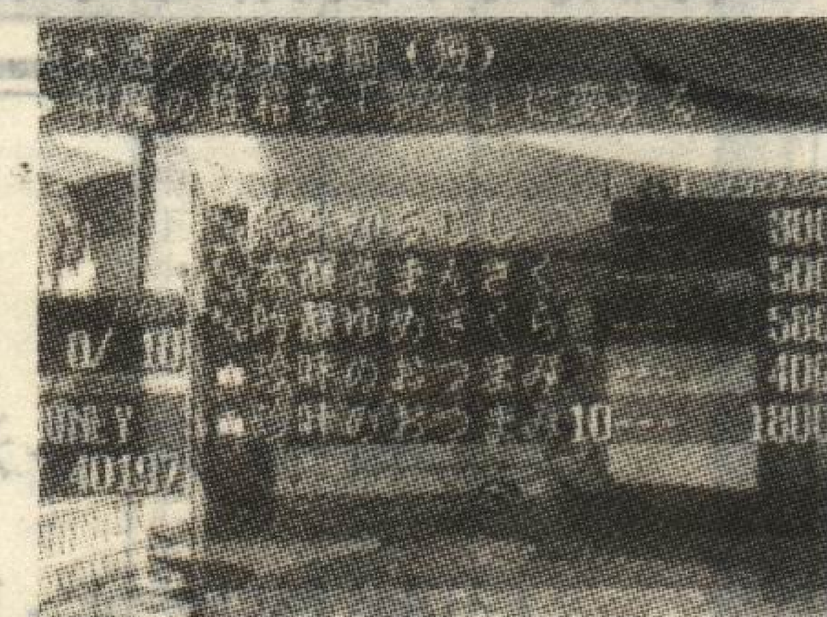
实际场合中忠诚度提高不一定能使伙伴更容易被操纵，按照伙伴性格不同主人公可以得到馈赠。如"狞猛"忠诚度提高会提高其攻击力；如"友爱"忠诚度提高会增加保护主人公的效率；其它性格的仲魔忠诚度为5级时，将可进行魔晶变化或在与恶魔交谈时插话。



▲通过魔晶变化主角将可以得到许多强力的武器及防具。

提高忠诚度的方法　中级编

利用酒是有效的方法之一，这可以使恶魔的性格在短时间内发生变化。具体而言，当使用"米からじし"令仲魔的性格变为狞猛，这时便可以向其下达"物理攻击"的命令。对性格冷静的仲魔使用这种方法会收到很高的效果。



▲在芝浜的八角酒店中有出售这种令仲魔性格改变的酒。

最权威！！ 最全面！！

关注焦点！！ 爱不释手！！

内容超丰富！！ 画面超华丽！！

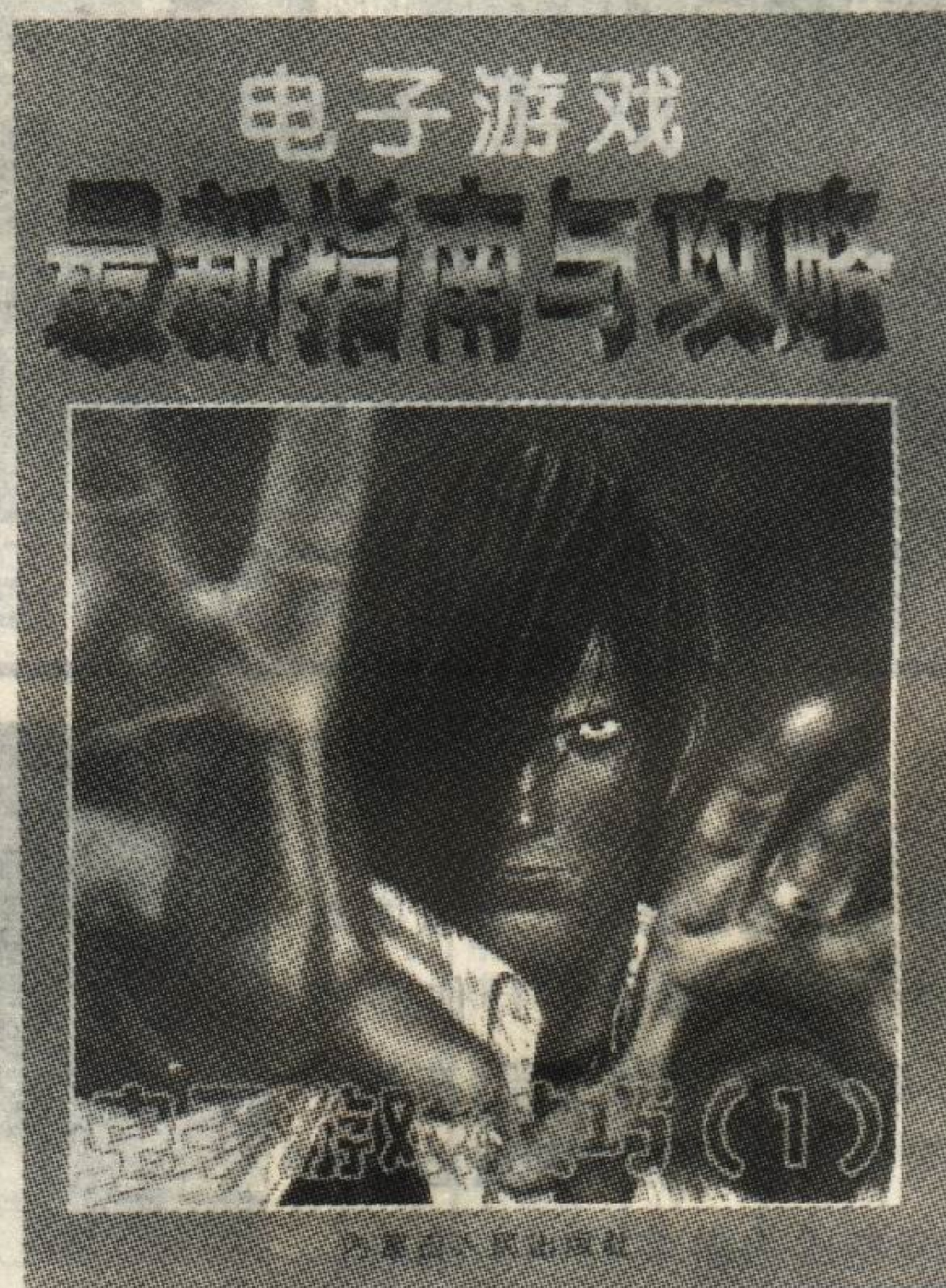
这就是——

《电子游戏技巧(1)》

电子游戏最新指南与攻略

隆重上市！！！

定价 22 元、免收邮费！



本书封面

这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部，其形式新颖、内容丰富，共分两个部分：

“**指南**”会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

“**攻略**”亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

《**电子游戏最新指南与攻略**》着重的是实用性，不仅可弥补《'96 典藏本》和期刊的不足，而且在内容和质量上又有了长足的进步。

全书共 216 页，彩页使用进口铜版纸，内文清晰，实为永久收藏之珍品！！

邮购信息

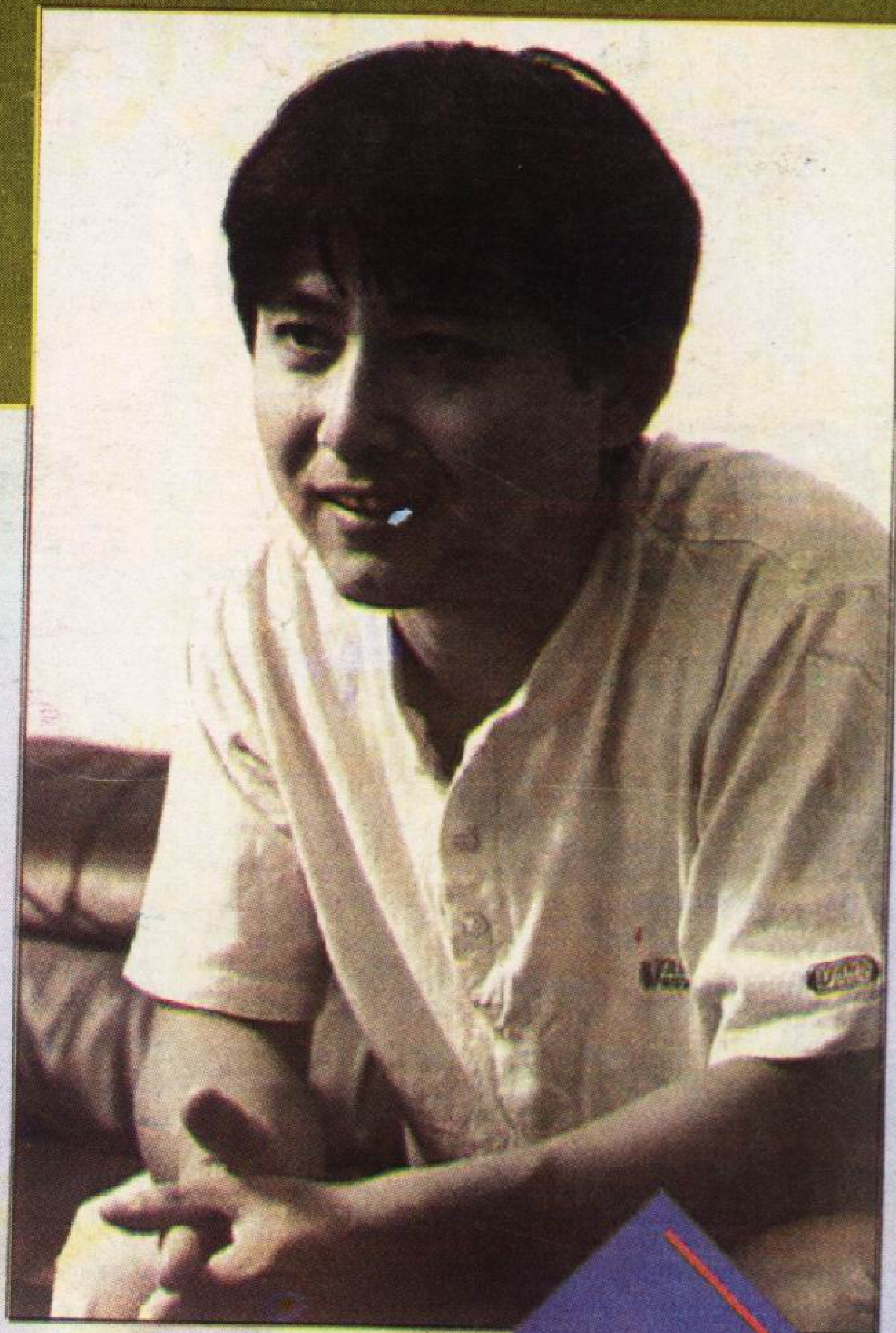
①本书仅需汇款 22 元，邮费及挂号费一律全免。

②邮购地址：西安市雁塔路南段 11 号 发行部（收） 邮编：710054

③注明邮购册数，字迹清晰工整。

本书数量有限，欲购从速！！

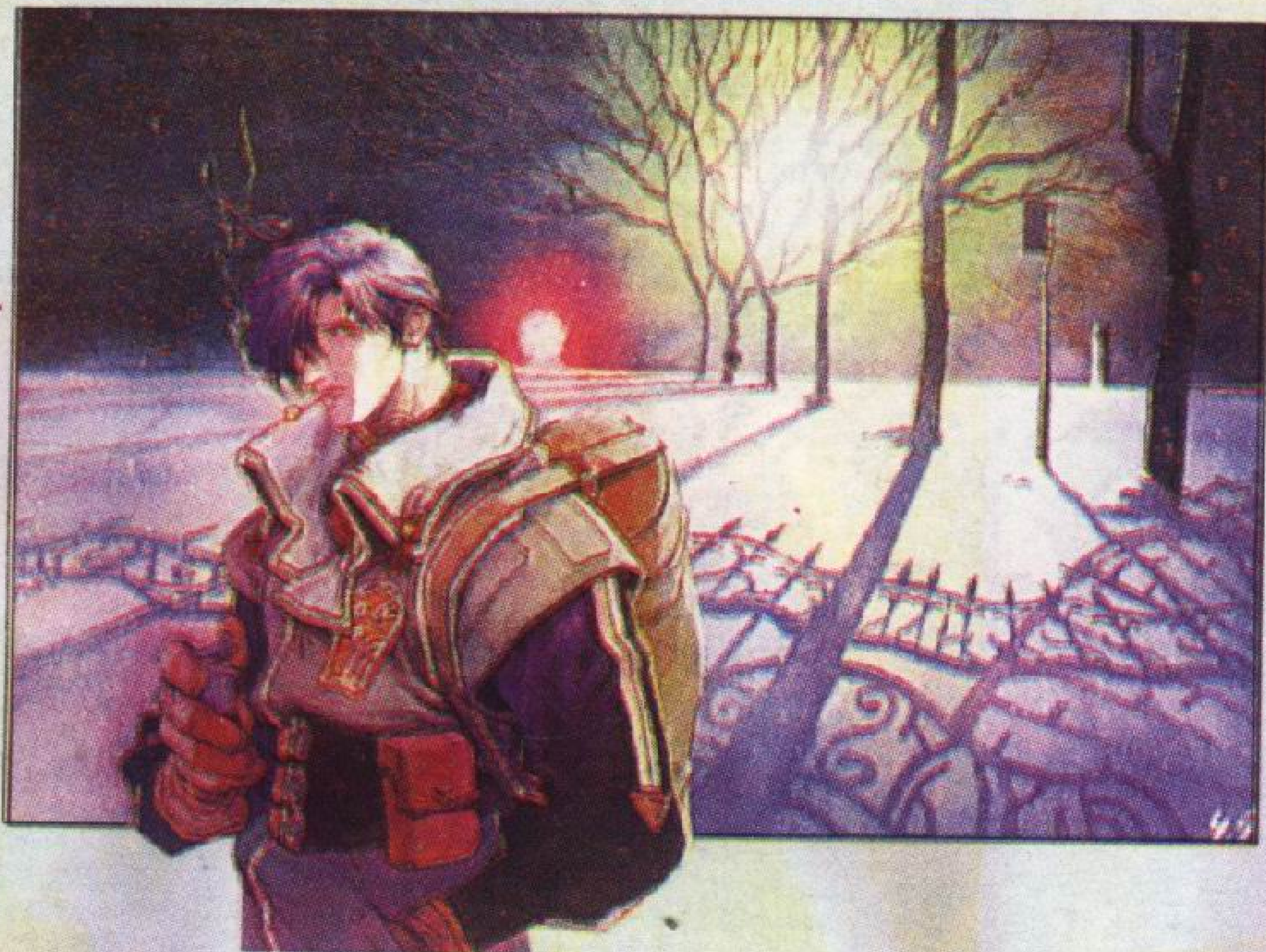
著名动漫画家 贞本义行



1967年1月29日出生
山口县人，A型血
东京造形大学毕业
曾担任动画角色设计及作画监督等
代表作：《王立宇宙军》
《不思议之海的兰莉娅》
（国内放映时译作《兰宝石之谜》）
《新世纪福音战士》等。

《R20》曾在NT '91年12月～92年4月号上连载。





这是《王立宇宙军》的续篇，现正在制作中。

《新世纪福音战士》中的碇真治和明日香。

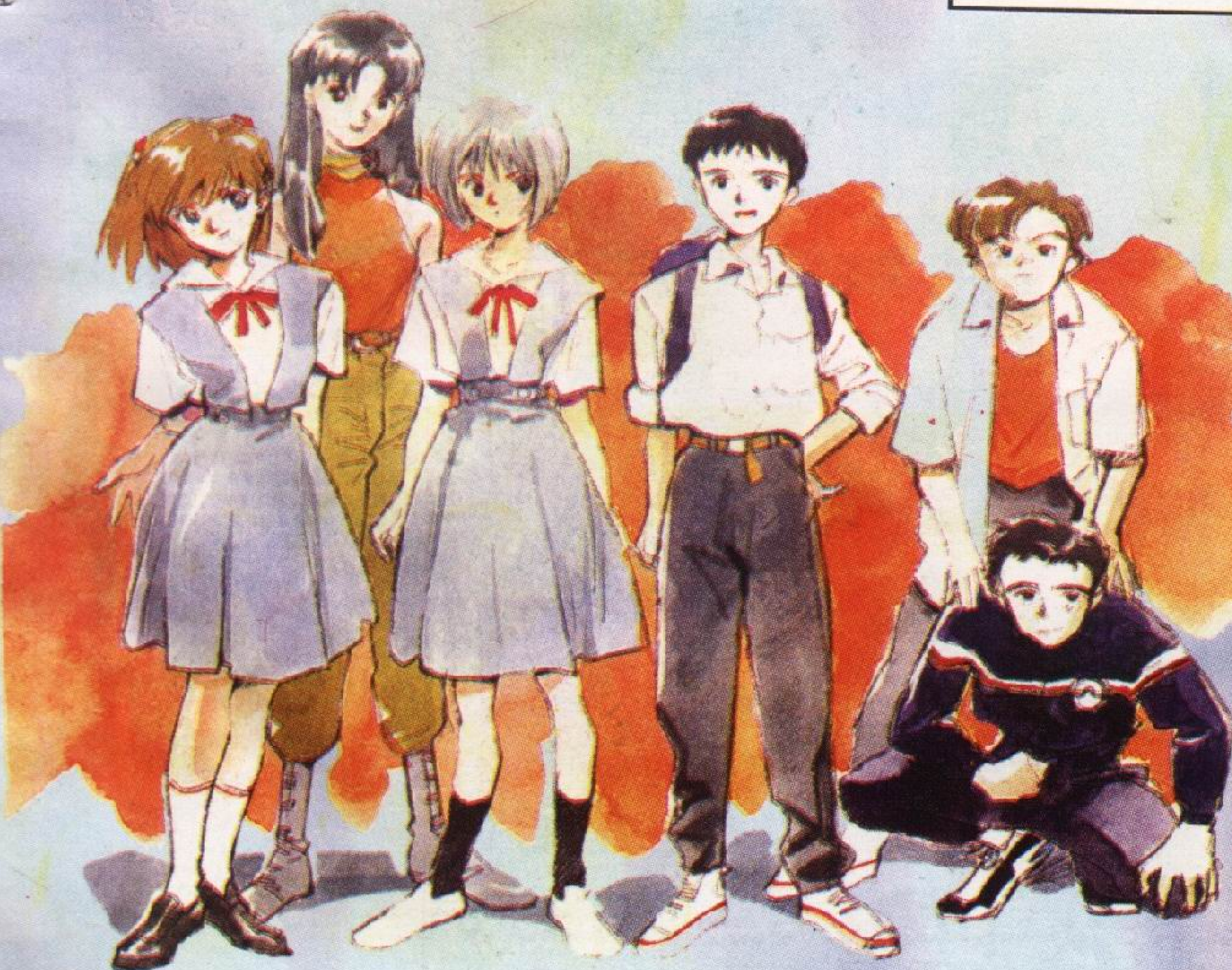




由贞本义行担任造型设计的《王立宇宙军》是长篇大作。

对《兰宝石之谜》大家都不会陌生吧。

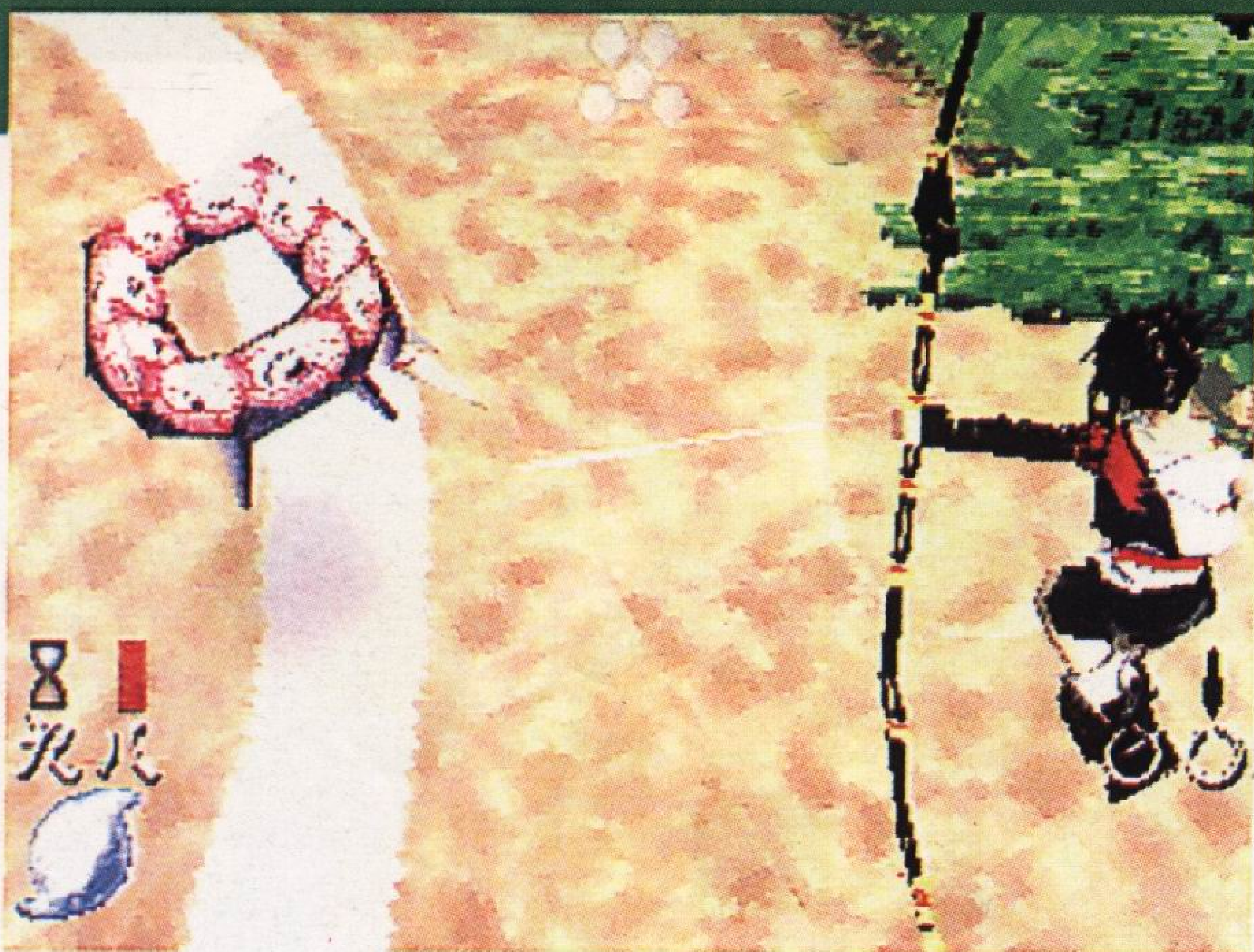




「EVA」的原画，人物与现在有着少许不同。

《新世纪福音战士》插画。







机种：PS　类型：ACT
厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM

以纯粹生存本能进行运动的谜之敌人“宿神”在日本全土出现，主角们能否解放家园呢？

SQUARE最新的动作游戏在PS雀跃登场！

对此游戏本刊也曾作过介绍，随着发售日的临近不断有新的情报以及新的人物公开。此次，厂商又推出了一位新的女性角色—朱童，看其充满野性的装束肯定会深受玩者喜爱。


→齐腰的长发为其平添了几分温柔。

↓其速度出类拔萃，现在她正奔向目标。



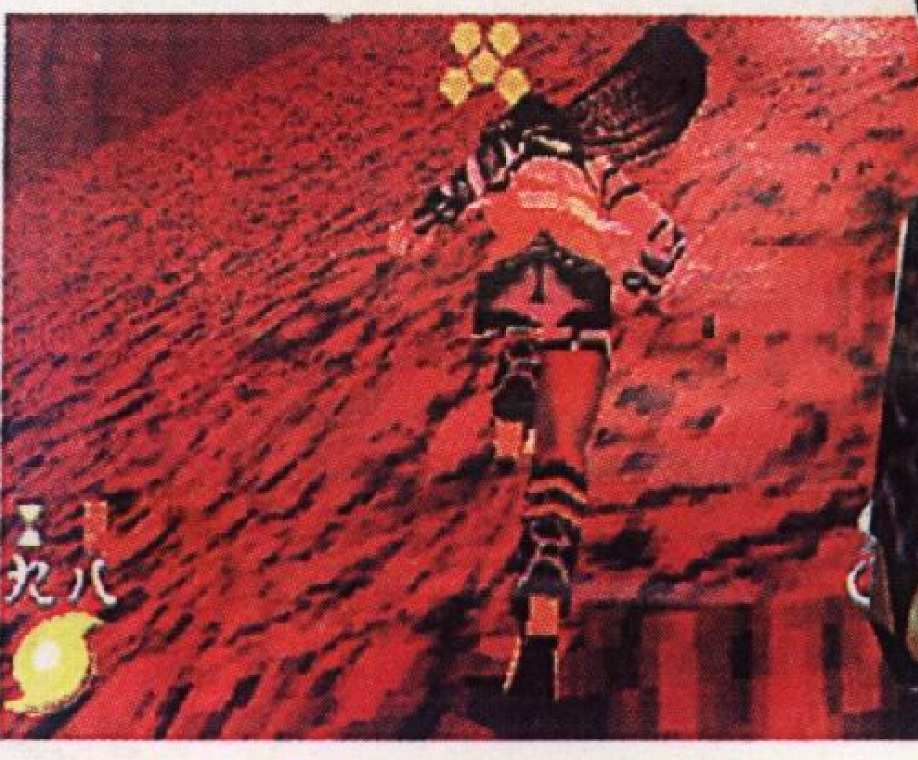
朱童

朱童，自称25岁，身高170cm，拥有可攻击360度的强力武器「银镜」。


↑动作刚健中不失优美。

→轻灵的身法是克敌的法宝。

←朱童拥有多种特殊能力。



登场人物大公开！



御巫

本编主人公，身着战斗服时与平常有判若两人的感觉。



真武居直柔

18岁的少年，力量超群且对自己充满了信心。



八洲大騎

少年时便为成为退魔师而努力修行，实力天下一流，尤其擅长火系咒文。



11岁的少女，擅长使用古代的兵器，如长弓等。

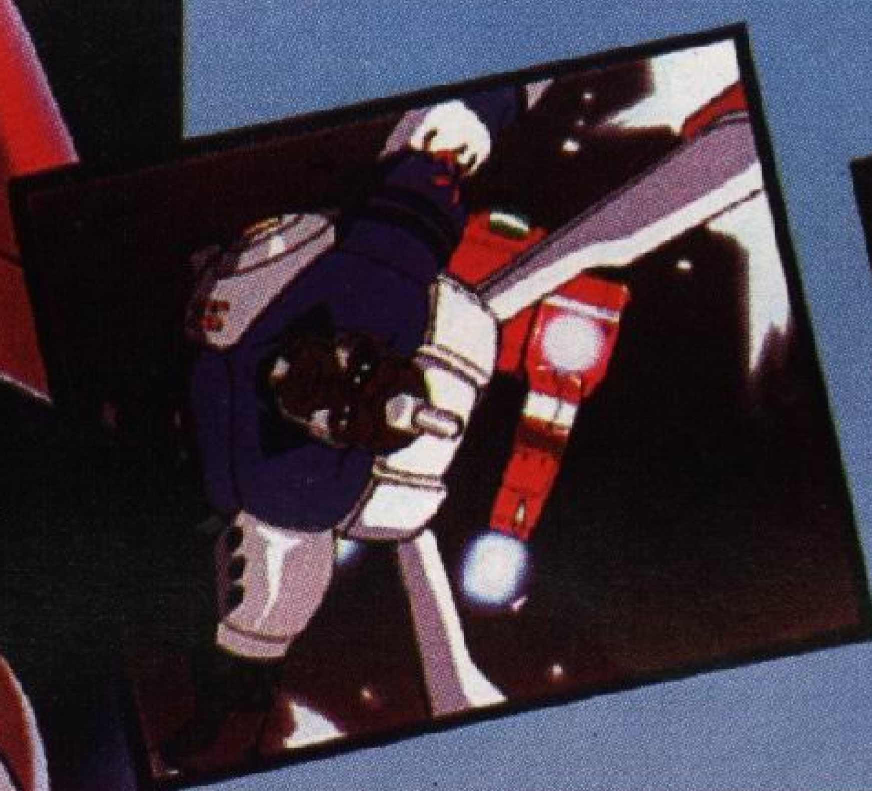
高素质的CG、流畅的操作性将使你爱不释手！

烈火群英

BURNING RANGERS

机种：SS　类型：ACT　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM

本刊曾在97年10月号上对此游戏作过较全面的介绍，原名《BURNING RANGERS》。此次我们将最新得到的动画场面以人物资料奉献给广大读者！







天羽翔

SHOU

Player●天羽　翔
Male●21岁●183cm
86kg●Japan Area
8/7●狮子座
（配音：绿川光）

曾在10岁时帮助过烈火小组，是个喜爱凭直觉行动的家伙。



迪丽丝

TILLIS

Player●Tillis
Female●19岁●164cm
47kg●Lmknoen
鱼座
（配音：宫村优子）

女主人公，在活泼明朗的表情下隐藏着伤心的过去。



利特·菲尼克斯

LEAD

Lead Phoenix
Male●22岁●185cm
76kg●Europe Area
1/23生●水瓶座
（配音：关智一）

办事风格与外表不尽相同，有着冷静且敏锐的判断力。



比格·罗德曼

BIG

Big Landman
Male●35岁●230cm
245kg●Africa Area
4/29生●牡牛座
（配音：大友龙郎）

典型的彪形大汉，有生命充满爱心，却生性顽固。



克莉丝·帕顿

CHRIS

Navigator●Chris Parton
Female●24岁●172cm
52kg●America Area
9/10生●乙女座
（配音：笠原弘子）

能力出众，经常给队员们以帮助，且充满成熟女性的魅力。


《机种战舰》
海报欣赏
NERGAL

侦探神宫寺三郎



～梦的终结



机种：SS　类型：AVG　厂商：DATA EAST　媒体：CD-ROM

看到这款作品时，首先吸引你注意力的恐怕便是它那与众不同的美工，其显著的写实风格以及所渲染出的阴郁气氛，都使游戏本身的魅力上升了一大块。

作为推理AVG，本作与同类型的《金田一少年事件篇》又有着明显的不同。“金田一”的背景舞台大多为封闭的环境，而“神宫寺”所展现的层面便相对丰富得多，其对社会及人性的刻划也更为真实及深刻。

系统方面本作承袭前作，依然有着众多的分歧点，这样便产生了时间、人物及事件的多种变化。而游戏中还有着“故事进行表”的设计，它的作用是记录玩者所完成的路线，究竟在何处发生分歧，从中可一目了然。

神宫寺三郎

具有超群推理能力和大胆行动力的著名侦探，喜爱抽烟。

熊野参造

淀桥署的刑警，沉稳老练，对犯人决不容情。

御苑洋子

神宫寺的助手，拥有敏锐的直觉，甚至可发现神宫寺忽略的东西。







金田一少年の事件簿

机种：SS　类型：AVG　厂商：HUDSON　媒体：CD-ROM

还记得PS版的《金田一少年事件簿～悲报岛杀人事件》吗？其诡异曲折的情节是否令你记忆犹新呢？此次SS版的“星见岛悲哀的复仇鬼”已定于98年1月15日推出，由HUDSON制作，其风格承袭以往的作品，但因插入了大量高素质的动画而必会令玩者投入感大增。

在游戏中玩者将以凶手的身份登场，而对手便是这位大名鼎鼎的天才侦探金田一，究竟能否与其抗衡并进而将之挫败呢？这便要看你的头脑是否灵活了！可以说，这一设计是本作最大的特点与魅力，也是与过去最大的不同之处。





本作主人公金田一。



游戏中的景物设计很生活化。





与以往一样，也是靠选项来推动游戏发展。



角色在行动前需听取他人的意见。



从船长处听取情报。



大家围坐在一起，是在讨论案情吗？



这位神秘的人物是谁呢？



盗まれた「宝玉」を探しに「プリンセス」たちが動き出す！

プリンセスクエスト

公主之谜

机种：SS
类型：RPG
厂商：AIC
媒体：CD-ROM

本作是以天宫和精灵宫为舞台，虽是一款角色扮演类游戏，但其中也加入了大量AVG和SLG的要素，相信这都会使玩者的兴趣提高不少。

《公主之谜》美工是相当出色的，几位美少女主人公各具魅力，景物以及市镇的设计也让人赏心悦目。

游戏平时是在2D地图上进行，当进入迷宫后，则会切换成3D形式。在探索的过程中，将有丰富多样的事件发生，其设定紧凑合理，充满了乐趣。



迷宫制作非常精细，但结构看来相当复杂。



城中的全貌，从左面的出口出去便可进入外面的世界。



武器·防具屋



这里的性质一目了然，当然是出售各种装备的地方。

喫茶店



供人们聚集闲聊的地方，从他们的谈话中可以听到许多有用的情报。



酒場

RPG中不可缺少的场所，许多重要事件会在此发生。



宿屋

休息的地方，可用来恢复体力。

STARING COYSSEY



机种：SS
类型：RPG
厂商：Ray Force
媒体：CD-ROM

曾在PC-ENGING上推出过的《STARING COYSSEY》，此次决定移植到SEGA SATURN上。从原作至今已有四年时间，此次制作者将内容大幅增加。故事讲述了背负打倒魔神命运的主人公雷奥（レオン）成长的历程，这其间追加了新的事件及人物，细微处的变更十分众多。当然，所有的变化都是为了提高游戏自身的水准，令玩者能更有投入感。



本编主人公，天之神中的一人，继承了斗神索尔福特的血统。



冷静的魔法师，雷奥的青梅竹马之交，并追随他展开冒险。





平时看上去是位普通的博学神官，长于僧侣系的咒文，实际却是喜爱酒和女人的破戒僧。



流浪盗贼，克兰迪娅（左）和索菲娅（右）是他的左右手。



人间的父亲和妖精族的母亲所产下的混血儿，发怒时有着强大的力量。

《电子游戏最新指南与攻略》第二部即将推出！

竭诚奉献，势必精彩！

内容超值，永久珍藏！



吃惊吗?没想到该系列丛书的第二部这么快就会推出吧?!其实,大家如果仔细看过本刊以前的广告就不会感到惊讶了,为了能将更多、更新的游戏介绍及攻略奉献给大家,编辑部全体编辑正在加紧工作,预计此书将在年初面市,为上一年的工作划上圆满的句号,同时作为对新年的献礼!

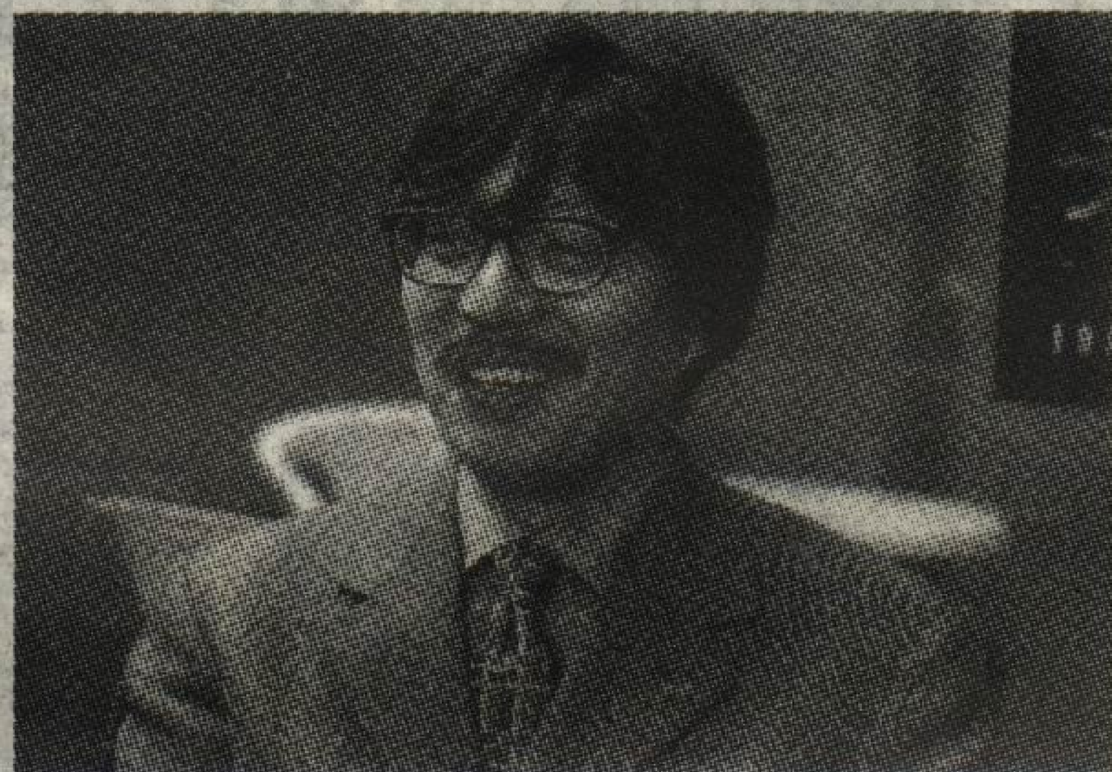
业界话题

世事如棋风云万变

且看日本游戏业界顶级13人的热语
游戏的今日与未来

责编/BLUE

株式会社 ATLUS



常务取缔役
横山秀幸

'56年3月18日生,双鱼座。'78年8月加入ユニバーサル株式会社,'82年加入TECMO株式会社,'86年ATLUS设立时加入该社。

想成为被游戏业界视为异端的潮流领导者

近一年来,人们普遍认为RPG作品的开始画面和音乐是不可缺少的组成部分。而现在人们已经对电影式的制作习以为常,这种把画面和音乐完美结合的制作方式也渐渐多了起来。游戏的剧本中也要考虑用镜头的手法,最开始就要设计游戏片头的场面,这些都令人感到时代已经变化了。而且我感到进入CD时代后CD的容量及技术的扩展已使我非常满意,在销售生产体制上出现了适合超级市场的少量迅速的供货,使新游戏3日就可以上市,这是CD-ROM的优势所在。

今后的游戏业界的状况是不买主机的人越来越多,他们感觉无法理解游戏本身。业界应了解这一点,即使出现了有说服力的作品,这种无法理解的感觉也会增加。因此我想不用对现在购买主机的人宣传主机的高性能。对真实感的无限追求的游戏制作竞赛该告一段落,应该考虑老少咸宜的游戏。使用成千上万的POLYGON有必要吗?游戏的CG画面不应该过多采用写实的技法,而应该有绘画的风味。以我们的游戏"女神转生"为发端,被人视为"异端"的风格出现了。这个游戏的CG部分带有绘画的感觉,相信大家看过后就会了解什么是ATLUS了。

在任天堂N64上推出的《滑雪》适合很宽的年龄段,在某种意义上说其中有具有革命性的东西,也就是有趣,大家都能上手,老手和第一次玩的孩子也都能自得其乐。在游戏制作中不懈追求的游戏性是具有爽快感。在"玛丽奥"和"玛丽奥赛车"中我们也注意了这方面。这就是我们一直追求的单人游戏类型,也是我们的拿手好戏。

此外,不只限于PC,我们对通信也很有兴趣。建议开始制作非单人的,以多人互联方式为中心的游戏。开始是要求《滑雪》应允许多人参加,继而是PRINT俱乐部,这是以高中生为主题摄影的,可以通过互联与朋友交流照片,是一款扩展互联,带给大家乐趣的大众游戏。最后,我们的PRINT俱乐部尽管还着眼于业务使用,不过在家庭应用方面,我们也想成为潮流的领导者,希望各位玩者不吝赐教。

ATLUS档案	
设立年月日	'86年4月7日
资本	72亿3980万日元
员工	男:193 女:48
普及率	80%
初加入时的工资	19万3000日元
工作时间	9:30~18:30
发售最高记录	女神异闻录 PERSONER

名称由来:起源于希腊神话中支撑地球的巨人名字。

株式会社 SNK



代表取缔役社长
高堂良彦

'42年1月6日生，'94年12月从那斯卡株式会社转入SNK株式会社，'95年12月开始担任该社代表取缔役社长一职。

所谓称为次世代主机的机型，现在都已基本固定下来。次世代游戏中比以前改变最多的是颜色数、动作、3D表现等与图像有关的东西。但是虽然主机的硬件性能已经固定，也不能忘记如何活用软件。例如："格斗之王"这种游戏对于玩家而言虽然用的是"古老"的2D画面表现，但游戏重点是软件本身。我想即使画面不占优势，我们对每一个角色，每一个点的精心设计还是会给游戏带来魅力。虽然这样说，但是以2D为表现手段的制作已经渐渐过时，坚持我们一贯的设计原则而采用3D手法来制作游戏还是有必要的。

HYPER NEO · GEO64位机的硬件平台，既可以制作2D格斗游戏，也适用于制作新的3D表现游戏。3D游戏中虽然象2D画面一样的衣褶和头发飘动之类的效果制作很困难，但是3D有其特有的表现效果。因此可以制作具有前所未有魅力角色的登场的新游戏。当然，为MVS和NEO · GEO主机提供的游戏还会一如既往地制作下去。而且在价格上也很便宜。MVS和NEO · GEO不被注意的一方面是其在海外的销售状况很好，甚至优于国内销售。世界各国都可以找到MVS和NEO · GEO主机。日本和欧美各国可能会接受HYPER NEO · GEO64位主机，但在其他地区还是MVS和NEO · GEO的时代。对战格斗游戏还会继续制作下去，因为我们比较笨(笑)。

今后，我们想以街机游戏、个人游戏和娱乐设施为三大支柱，平稳协调地发展事业，但中心还是街机游戏。开个玩笑，我们想一股脑为PS、SS制作新颖的游戏(笑)。认真而言，我们的重点还是想放在街机游戏上。当然，我们也有可能将街机游戏移植到个人主机上，但是严格地说，想把街机游戏完整地移植是不可能的。热衷于街机的玩家就不会乐意，而且以技术上来说也很困难，指令的输入值在时间上只要稍有差异，结果就大相径庭。

我们在街机或其它平台上推出的游戏都希望能给人们带来欢乐，过去在N · G上发售的游戏也是遵循这一思路。希望HYPER N · G64位主机也能在将来把欢乐带入每一个家庭，到底是什么时候，现在我也不清楚(笑)。

SNK 档案	
设立年月日	'76年7月22日
资本	38亿7371万2500日元
员工	男:857 女:242
初加入时的工资	大学:19万7000日元 专门:17万7000日元
工作时间	9:00～17:45
游戏以外的事业	保龄球场经营
本部地点	大阪吹田市SNK大厦

SNK致力于街机游戏

株式会社 ENIX



代表取缔役社长
福岛康博

日本大学理工学部建筑学科毕业后，株式会社营团社募集サービスセンター设立，其后ENIX建立，出任社长。

顺应自然 不懈追求新的游戏思想

次世代主机比前代改变最大的是被称为SOFT HOUSE的容量。由于容量增大，有很多游戏制作的技术设想已成为可能。以CD－ROM为载体的游戏本身也发生了变化，人声和CG的使用使游戏更为自然化，风格也相应扩展。现代游戏的类型也成了一个大问题。但是，有大量使用记忆(MEMONY)而更加有趣的游戏，也有不使用记忆也很有趣的游戏，所以我认为游戏最重要的一点就是"有趣"。

我公司一贯主张不模仿别人，制作具有全新游戏性的作品。虽然很困难，但是全新的游戏形式的设计是很重要的。只要有新的有趣的游戏形式，无论谁来制作都很好，因为由此而扩大了的市场对大家都有利。我们从PC时代就制作了许多具有独创性的作品，今后这一制作方针也不会改变。游戏的制作费和宣传费用越来越高，这已成了现在的潮流，我们既无力阻止，也不能逆潮流而动。但是高额的投入就必有高质量产品的思路实在令人担忧，因为这样做会导致由于成本过高而市场缩小的困境。举例而言，伊丹十三先生的电影虽然预算很低，但是作品质量高，所以取得了高收入，这是因为企画很成功。以我们希望能够不逆反潮流，制作使用大量CG而不失游戏本质的作品。

我从PC时代开始就认为好游戏应该为作者和生产者着想，而在销量最大的主机上制作，而且能使很多玩家都愿意玩。因此现在的新作品大都是为PS生产的，当然我们也为任天堂64和SS机制作游戏。新作"ドラゴンクエスト(勇者斗恶龙，以下简称"DQ")"制作进展良好，游戏基础已经全部固定下来，剧情和角色也在制作中。画面是否设计成象"DQ"一样不限于2D画面的风格还在讨论中。

与任天堂主机遍及各年龄层玩家的状况不同，PS等次世代主机的玩家小学生很少。但是如果能制作象"超级玛丽奥"那样适合小学生玩的游戏PS机的销量还会上升。因为"DQ"吸引了很多小学生年龄层的玩家。因此在PS机上推出这款游戏之前，必须先培养小学生"DQ"游戏迷。这样的话，没有玩过诸如"口袋妖怪"、"DQ"等游戏的小学生们就会顺利地转入PS机一族。

SNK 档案	
设立年月日	'75年9月
资本	68亿4560万日元
员工	男:98 女:21
初加入时的工资	大学毕业生19万75日元
工作时间	9:15～18:00
游戏以外的事业	出版游戏人物相关产品、文具
物有制度	项目完成可休假

名称由来：是ENIAC和不死鸟PHOENIX的合成语。

株式会社 CAPCOM



常务取缔役开发本部长

冈本吉起

'83年加入CAPCOM，这段时间以来一直从事"街霸"系列和"恶魔战士"系列的开发指挥工作。'97年出任常务取缔役开发本部长。

有信心制作优良的连线游戏

现在都说次世代主机的唯一赢家是PS机，其实没有这回事。在美国，任天堂64就很好销。包括CAPCOM公司在内的企业都是以全世界为市场进行生产销售。大概SS机目前的形势严峻，但也不是卖不动，只要出现一个SS的好游戏，SS机还是会走红。

但是对我们来说，SS机这样有出色2D表现能力的主机滞销是很严重的问题。虽然CAPCOM等于2D格斗游戏的时代已经过去，但实际上我们的主力还放在2D格斗游戏上。一想到国内PS机热销，我们就更感到形势严峻。我们的2D格斗游戏还是移植到SS上比较容易，而且SS机的4MB记忆卡也已推出。其实街机版游戏一面市，如果3至4个月间能够完成移植就最好不过，但是……(笑)，街机版一完成，我们马上就投入到移植工作中……

我们的新游戏总是最先考虑构思和内容，然后再考虑在哪种主机上推出。因此现在的3家硬件制造商互相竞争的状况是很难得的，3家总能保持某种微妙的平衡。如果平衡被破坏，一家的主机独占市场，我们这样的软件生产商就没什么发言权了，游戏的构思就会被放在以后考虑，而最优先考虑的必须是如何使游戏适应硬件的性能。如果这样的话，游戏设计的方向性就会有根本的变化。

今后我们考虑开发连线游戏。现在的游戏水平已经达到了很高的水平，再向后发展肯定是连线模式。我自己也很喜欢连线游戏，从很早以前就对这个方向很关心。回想起来最初制作"街霸Ⅱ"的时候就强烈的意识到"人到底因为什么游戏"这个有趣的问题。比如"BIO HAZARD"如果连线游戏，我的克里斯和你的吉尔一起对抗危机!啊(笑)!但是因为在日本电话线路和话费的问题制约，向家庭普遍提供连线游戏目前还有困难。如果这些问题得到解决，我们一定会制作出色的连线游戏。

当然对战格斗游戏也在制作中，街机版的"超级漫画英雄"系列的最新版即将上市，但是其中**ラインナップ**要去掉，这会加强难度。明年，CAPCOM会推出新的戏战格斗巨作，这和以前作为公司招牌的游戏有很大变化，请大家耐心等待。

SNK 档案	
设立年月日	'79年5月30日
资本	182亿1131万4916日元
员工	男:767　女:212
工作时间	9:00 – 17:30
游戏以外的事业	休养院"加富根庄"
销售最高软件	街头霸王Ⅱ
员工喜爱饮食店	东京食堂街及大阪社员食堂

株式会社 KONAMI



CS事业本部取缔役本部长

北上一三

'81年加入KONAMI株式会社，'93年担任东京开发所所长，现在负责CS事业部工作并兼任关东圈各KCE社长。

我们认为只有游戏有趣才能真正打动玩家的心

游戏的内容现在已发生了变化，其中变化最大的我认为是声音，这是因为用CD-ROM可以还原出真声的缘故。相应的，运用大量动画画面的游戏增加了，运用电影画面的游戏也大量出现，过去的游戏形态正渐渐消失。

在我干这一行业的十五年中，经历了两次大的变化。第一次是有鲜明角色的游戏成为主流。当时的游戏给人的印象是只有主角非常鲜明，这样的游戏非常热销。游戏与销售的关系越来越紧密，这种变化给我很大的震动。第二次是今年，游戏的主角已成了进行重点促销的商品。现在没有名气的游戏一夜成名的时代已经过去了，只有踏踏实实地设计出商标式的主题，才能制作出热门作品。今年PS机正是延用促销技巧成功地增长了销售，我确实感到时代已经改变。

但是，从整体来看，并没有哪一款游戏能够独霸天下。为提高游戏的整体质量，就必须大量投入资金，这使得制造商的风险也随之增大。但是如果不使用新制作技巧，就无法制作出有趣的游戏。我们的方针是如果一个类型的游戏不好卖，就要将其制作成热销作品。

在国内，我们在动作和射击方面不是取得了很好的成绩吗?当然最热门的还是RPG类和模拟类游戏，由此，我认为这一类型的幻想模拟类和直接刺激到人的心理层次的游戏将会增加。

游戏最有趣的地方就是能够打动玩家的心，也就是说过去的游戏是用手玩的，而现在的游戏是用脑玩的。RPG游戏能够调动玩家的大脑，当你面对问题的时候需要坚持某种道理或信念，这样经常可以渐渐明确自己心中暧昧不清的心理活动，这是一个RPG游戏变化的方向。但是在制作这种新类型的游戏时，制造商不得不冒很大的风险。(笑)这是个很有趣的时代，如果明天我们都能坚持这个方向，玩家阵营会一路扩大。KONAMI今后还是会制作别人无法模仿的游戏，相信本公司会一如既往的给玩者带来满足，请大家等待。

KONAMI 档案	
设立年月日	'73年3月19日
资本	120亿2000万日元
员工	全部约2000人
工作时间	9:00 – 17:45
入社月薪	21万6380日元
PC社内普及率	100%
特点	开发人员可染发、留络腮胡子

名称由来：是社长上月氏在创业时将从业社员名称的打头文字合并而成。

株式会社 SQUARE



代表取締役社长

武市智行

'55年出生，庆应义塾大学商学部毕业。'96年5月加入SQUARE株式会社，1月后就任取缔役社长一职，目前是该社的核心人物。

想把真心的感动带给全世界各种娱乐媒体

由于**PS**机最近一段时间销售节节上升，玩家对游戏软件挑选的眼光越来越高，这对游戏业界来说是一件好事。**FF Ⅶ**在国内销售数字突破**300**万，不仅是**PS**机的玩家，连对游戏没有兴趣的人都知道了这个游戏，这个游戏也成为**SQUARE**的招牌。

迄今为止，**FF Ⅶ**在北美销出约**80**万张，在国内销出**328**万张，全世界有**400**万人以上玩这个游戏。这个成绩令人兴奋，不仅是因为取得了很好的经济收益，而且因为这款游戏是我公司独家发售的。另外海外**PC**版的**FF Ⅶ**预定于明年开始发售，一定会进一步扩展玩家的范围。**FF Ⅶ**成功有很多因素。前期大量的广告宣传，以及很多玩过前一代的玩家购买新版。而且还有为使游戏质量提高而加入的**45**分钟的电影画面，这是一个关键。我认为今后为加强游戏的表现力，必须使用强化影像的电影画面技术，别无他途，对于影像的强化制作可以丰富游戏的表现力，从而有可能进一步给予玩家无限的感动。

目前我们正在制作的游戏尝试使用游戏界的新技术，计划制作游戏中的电影画面，虽然目前还没有定下举行公开具体内容的时间，但如果计划能顺利完成，这将是一个使用全**CG**画面的高质量游戏。我们不会视电影画面技术为事业的支柱，我们通过电影画面制作，并与业界最优秀的开发人员合作，探讨数字化娱乐的未来，以**CG**技术为中心积极发展新技术。我们制作的电影画面将向全球人士证明日本也有这样拥有高技术的公司存在。但是也有问题存在，**PS**机在低年龄层玩家中并没有获得普遍认同，随时间推移，这可能会成为一个大问题，而且说不定会改变整个游戏业界的潮流。这个问题需要包括**SONY**在内的所有制造商的清醒认识。我们希望在**5**至**10**年的时间内使**SQUARE**成为数字化娱乐的代名词，继续活用**PS**主机的性能，制作领先一步于玩家期望的游戏，请大家务必支持。

SQUARE 档案	
设立年月日	'86年9月4日
资本	44亿9700万日元
员工	男：447　女：105
入社月薪	大学毕业21万4000日元
着装发型限制	没有
销售最高软件	FF Ⅶ（PS）
意外滞销软件	以前曾有过

名称由来：英文有多种解释，象征自由广大的制作环境、敏锐的感性及超凡的信念。

株式会社 SEGA ENTERPRISE



コンシューマ事业本部

SATURN事业部长

冈村秀树

'55年2月1日出生，在SEGA株式会社负责SATURN的经营、管理、策划等相关工作。'95年4月，出任コンシューマ事业本部SATURN事业部长，是目前掌握SATURN发展方向的人物之一。

我们现在迎头赶上硬件提供无限可能性的时代

CD－ROM的时代使游戏机发生了变化，画面、声音从**2D**可以发展到**3D**。由于游戏开发者可以设计自己想作的游戏，这种工作的结果已经面市。在**SS**机上也出现了充分利用主机性能的软件，将**3D**加入时间空间的新类型的游戏不断增加。我感觉这样的游戏完全没有作到极致，象"宠物蛋"和"口袋妖怪"这样的游戏和重视硬件的设计思想相反，以游戏性作为原点制作，颇有回归原始的风格。这样的游戏不仅在便携机上出现，在家用主机上也必然会出现。我们要迎头赶上这个硬件提供种种可能的时代。

因此，我想现在游戏软件本身会有很多种发展的途径，而人的创造性总是领先于技术，现在的硬件机能还没有赶上游戏制作者想达到的效果。但是现在的表现技术无疑提高了，在**32**位主机上无论出现多么先进的技术，人们都不会奇怪。现在流行的主机究竟能发展到什么程度还是一个谜。

现在游戏业界的状态还会持续很长时间。在**PC**方面，尽管有通过网络进行游戏会取代家用游戏主机的说法，但短时间内不可能实现。按现在的情况无法设想将来会有**500**万玩家通过网络游戏，因为有诸如电话费等许多问题。但是，如果认真研究游戏平台，通过家庭主机连线游戏的玩家也会达到百万规模。我公司正是认真考虑这一趋势，推出了土耦用的**Modem**，它主要为支持连线游戏，并不是说这样作**SS**机就不是游戏机了，我们的目的是为玩家提供通过土星连线游戏的可能性。

现在开始我们致力促进**SS**机的销售，我对玩家们着重宣传软件的质量，软件的质量是我们的第一卖点。我们并不用偏门，而完全是正统的推广手法。比如说将新游戏的体验版发给玩家，直接听取他们对游戏的意见，加以改进。

SEGA 档案	
设立年月日	'60年6月3日
资本	391亿5400万日元
员工	3872名
工作时间	9：00～17：45
社训	创造就是生命
值得骄傲的器材	研发中的器材（细节保密）
发式着装形象要求	开发人员无、公关部门有

名称由来：是SERVICE GAMES的略称。

株式会社 SONY COMPUTER ENTERTANENT



代表取缔役社长

德中晖久

'45年8月9日出生，北海道人。'69年加入SONY株式会社。'95年4月担任SONY COMPUTER ENTERTANENT代表取缔役社长至今。

最终目标是电视机旁边只有一台主机

进入CD时代后，从游戏的内容开始，发生了很多变化，最显著的变化是由于容量的增加而增加了表现的自由度。比如FF Ⅶ这样的注重视觉效果的游戏出现就是一个例子。由于突破了容量方面的限制，为主机扩展了新游戏的制作空间。

PS机发售时主要是以游戏迷为对象的，但现在象"大家的高尔夫"这样大家都可以参与的游戏是PS机游戏制作的重点。我们所作的这些努力都是为从来没有接触过游戏机的玩家也能够体会到游戏的乐趣。PLAY STATION的动画表现就是基于这个思想，因为动画是即使成年人也能轻松接受的娱乐形式，这样的设计可以使玩者的年龄层扩大。反过来，我们为以中、小学生为主的游戏层提供了"啪啦啪啦"等软件，此类游戏操作简单而且充满了趣味，再通过媒体宣传人气游戏主角，同时提高了PS机的知名度，虽然现在还看不出结果，但我们认为一定会培育成大家都玩游戏的市场形态。

与过去相比，现在软件流通的效率大为提高。但这还不是最理想的状态，我们会不懈追求软件无库存的销售体制。从现在到年底，能售出大量软件，一点不存在软件的积压库存，这是为我们确定的目标设想(笑)，但是这种设想现在无法制度化。实际情况是商店的经营者是在进货问题上抱着"反正是你要求我帮你卖软件"这种态度，不愿在店里有积压软件。但是商店是否出力推销会影响软件的销量，如果商店考虑实行象录音带那样可以退货的作法，我们就难办了(笑)。几年前我们公司的口号就是"我们的最终目标是使电视机旁边只有一台PS机"。PS机硬件价格调低，如果能扩大游戏者的人数就不会和其他硬件制造商有什么摩擦。我们在新机中加入了新机能，Analog contollen(模拟控制器)也成了PS机的标准配件，价格也更加便宜，这会使玩家更高兴。明年会向更低年龄层的玩家提供游戏，满足更多玩者的要求。

SCE 档案

设立年月日	'93年11月16日
资本	19亿3300万日元
员工	男:490
工作时间	9:30～18:15
入社月薪	19万8000日元
PS普及率	100%
最热销软件	妖精战士Ⅱ(PS)

名称由来：是因使用COMPUTER来制作游戏这种娱乐形式而得名。

株式会社 TAITO



取缔役TG事业本部长

松高诚三

'40年1月15日出生，'86年6月2日担任取缔役CP事业部长，'95年10月1日担任取缔役TG事业本部长一职。

商用和家用的融合是目前的重要课题

我们公司的基本业务是开发软件，现在家用主机和街机有统一的趋势。从硬件方面来说家用主机向高度表现机能方面稳步发展，这些技术在商用机上应用也完全有可能。我公司应用PS机的主板进行商用游戏软件开发，也是为了提高开发的效率。商用机和家用机在软件方面，除了RPG游戏外都可以通用。从这一点来说，随着家用机和商用机游戏软件差异的缩小，软件的开发环境也会向通用化发展。随之而来的就是开发环境的标准问题，大家都在考虑建立标准的开发环境体系。

例如《电车"GO!"》这个游戏是我们以JC主板为商用开发的，在家用机上推出就必须修改程序设计。但是今后如果采用统一的主板，就可以提高开发效率，我们就可以将商用游戏灵活地移植到家用主机上。我们的基础是商用游戏，但是并不是将家用主机当作另一个领域，而是尽力使两方能够融合，这是很重要的课题。

另外，一个作品从开发出来到促销而最终取得收益，投资会产生增值。因此，将来开发公司和销售公司会分立，开发公司象卫星一样归属于大手销售公司。

在开发倾向这一方面，现在美国有一款热销作品"ウルティマ Online"。是一款通过网络，多人同时参与的游戏。这样的游戏我想今后还会有很多。我想利用这种类型制作一款象电影"七人的街"那样的游戏，玩家分别扮演七人攻击敌人，可以以自己的方式攻守，这样的AI化的作品将来肯定会广受欢迎。我最先想制作的游戏是每个家庭成员分别扮演一个角色，通过连线来玩的游戏，以现在的技术完全可以制作这样的游戏。如果这样的话，可以在家庭设一个终端接口，通过网络连接游戏中心的职业摔角游戏，玩家在家里就可以用自己创造的摔角手对战。这样的游戏说不定很快就可以制作出来。制作象《电车"GO!"》这样通过操纵模拟仿真的工具进行游戏的系列作品，象《飞行机"GO!"》、《潜水舰"GO!"》等可能是我们制作的方向吧(笑)。

TAITO 档案

设立年月日	'53年8月23日
资本	64亿日元
员工	男:1907人　女264人
工作时间	9:00～17:45
社训	敬天爱人
入社月薪	大学毕业生:19万7840日元(含5000日元房租补贴)
游戏外主营事业	AV设备的研制生产、销售出租

名称由来：是由'72年太东贸易变更而来。

株式会社 CHUN SOFT

希望制作使用网络的新游戏



代表取缔役
中村光一

'64年8月15日出生，香川县人，'82年设计的《ドアドア》获得ENIX株式会社所主办的游戏设计大奖，'84年设立了CHUN SOFT株式会社，其代表作为SFC的"风来之西林…不可思议的迷宫"，近日又与SQUARE合作将推出"不思议的大脚鸟迷宫"。

CHUN SOFT档案	
设立年月日	'84年4月9日
资本	5000万日元
员工	男:34 女:9人
工作时间	10:00~18:00
值得骄傲的产业	在苗场的公司大厦
PS普及率	100%
特有制度	在公司内网络上悬赏片集企画构思

SONY和**SEGA**都制造了新硬件，我感到首先变化的是游戏制作费用增加了。现在制作游戏不仅是开发费还有开场画面的摄影费，**CG**的制作费等等，这在过去是无法想象的。视觉的表现提高了，成本也相应增加。所以对于开发者来讲，游戏到底能卖多少是无法掌握的。当然由于载体变成**CD-ROM**，软件成本降低，但是加上制作费和广告费，游戏成本还是增加了。而游戏界又因此提供了许多工作机会，所以这个影响是好是坏很难说清。

任天堂**64**位主机使用卡带，和其它用**CD-ROM**的主机比较而言，其游戏除开发费外并不需要投入制作费。自己制作游戏的框架比较困难，所需时间也比较多，去年就说**N64**的游戏在制作中，今年还要这样说(笑)，我们公司开发人员较少可能是一个原因。这样来说现，在作为制作人员大概感觉**GAME BOY**是很有魅力的主机。与**3D**相比，**2D**游戏改起来更容易。我们公司的游戏开发的基本作法是，如果有一个主意，先考虑试着作作，然后反复进行"测试编辑"过程，挑出毛病，因此容易改正错误的主机比较适合我们。

关于现在业务的开展情况是这样的。目前的市场我们必需考虑本身能实现的空间，也就是我们能够宣传自己的空间，具体而言就是我们的工作系统和**home page**(主页)等。因此如果我们运用**Internet**就可以实现这个空间，能够通过网络从玩家处得到对游戏剧情的意见建议，每天改进游戏，这样的网络游戏多么有趣。让别人玩自己设计的游戏剧情，本身就可以满足自我实现欲。这样的游戏是个新课题，比如游戏的开始只有一个洞穴存在，在其中游戏的人可以互相交流，我们要作的只是提供一个可以就有趣话题进行交谈的空间。

当然现在的网络环境还是因为电话费太高而存在障碍，但只要看到现在高中生都拥有**PHS**(一种话费低廉的移动电话)这个事实，就会感到下一个时代正渐渐走近。或许是**PS**二代、**SS**二代的时代，或许是**64DD**的时代，但是肯定是新的家庭主机的时代。

名称由来：是因使用COMPUTER来制作游戏这种娱乐形式而得名。

株式会社 NAMCO

致力于制作真正属于NAMCO风格的作品



代表取缔役
社长
中村雅哉

'25年12月24日出生，'55年6月建立有限会社中村制作所，现在发展成为NAMCO，喜爱高尔夫球运动。

随着硬性的发展，现在的软件进入了以**CD-ROM**为主流的时代。与之相应的，玩游戏的玩家的心也改变了。如今我们已经进入了对物质的观念淡薄的年代，所以对精神的满足就越发重要，能够使人感动的游戏的热销就是一个反映。

最近**NAMCO**运用自己技术的一个作品是活用**CD-ROM**机能制作开场电影画面的游戏"ソウルエッジ"(**SONL EDGE**)，在制作开场电影画面时，我们使家用主机可以表现出非常逼真的效果。看过这一段画面的玩家们一致表示惊讶："家用主机也可以作成这样的效果！"。(其实，**NAMCO**早在制作"铁拳"的**MOVIE**时已显露了其强劲的实力。)

接近实物的**CG**效果制作起来颇费时间，刚才谈及的这一段足足花了半年。我们为了不辜负玩家的期待，务必使游戏精益求精，认真制作这一点各个制作厂商都一样，真正**NAMCO**作品的重点就在于我们对自己的要求更高。

现在游戏的情况是随着**PS**的普及率越来越高，使用**PATYGON**技术的游戏也越来越多。但是游戏没有内容是不行的。我们已经进入了软件销售与游戏系统和创意息息相关的时代，技术并不代表一切。

我想读者们都知道，**NAMCO**除游戏以外还作为数字化媒体时代领先技术的提供者涉足其他的映像事业。特别是今年**3**月份我们与**SONY COMPUTER ENTERTAMENT**推出**POLYGON STUDIO**，同时设立了代表世界最高水平的**CG**工作室——**DITTIM PICTURES STUDIO**(梦幻图片工作室)。我们公司将**60**亿日元巨款投入电影画面制作，以期在后年公开高质量的全**CG**画面游戏，按这个进度，**1999**年可以完成这个游戏。

最近各个游戏制作公司纷纷采用象电影一样的手法制作游戏的画面，这确实是很重要的一个方面，**NAMCO**拥有高技术也不能高枕无忧。我们不仅将努力向消费者提供游戏软件，还要提供电影、主题公园等娱乐产品。

NAMCO档案	
设立年月日	'55年6月1日
资本	248亿804万日元日元
员工	男:1837人 女344人
工作时间	1天7.5小时 每天统计制
除游戏以外主营	意式连锁店、日活株式会社等
入社月薪	大学毕业生:19万7926日元
职员平均年龄	31.8岁

株式会社 HUDSON



专务取缔役

大里幸夫

'48年7月18日出生，东京都人。早稻田大学法学部毕业，趣味是高尔夫球等运动。目前是HUDSON株式会社领导层的重要人物之一。

虽然硬件性能改变，但游戏的核心依旧

这几年来随着次世代机的登场，业界普遍认为游戏本身已发生了变化，但我想游戏作为本质性的东西并无改变。虽然图像机能提高，制作人可以摆脱绘画成的图像，但这并不是游戏的本质。所以我认为大量运用CG和MOVIE将游戏浓妆艳抹的方法可以停止了，只有开场画面出色的游戏也可以停止了，过多注重画面效果只能势得其反，最应该注意的是游戏的本质，现在游戏制作的成败往往正是取决于这个连制作者也无法解释的方面。

现在游戏业界全体一致的最大目标就是扩大新玩家的数量和吸引铁杆玩家。SONY先生开拓出的新玩家一年也不一定买一个游戏，只靠他们的话，我们这些吃游戏饭的就只好喝西北风了。当然要尽力扩大他们的数量外，但首先应考虑的难道不应是多培育铁杆级的核心玩家吗？要将新玩家培养成老牌玩家，最适合的目标就是孩子们，我在举行GAME SHOW的时候也在积心处虑如何吸引孩子们，但他们在参观GAME SHOW时会不知不觉入迷，渐渐成为核心玩家。其它层次的玩家又如何吸引他们呢？象"ミニ4驱"流行之时，游戏业界只能眼巴巴地羡慕异常。娱乐的形式越来越多，这种情况下制作人提供不出激起人们热情的好游戏是无法生存的。

但是游戏再好而没有人玩也不行，对游戏是否有趣这个问题，市场反映是很重要的。具体而言，我们现在正大规模宣传元禄寿司（日本著名漫画家）创作的游戏角色——KING PUSSY（王牌小狗），并举办KING PUSSY的涂色大赛，我想这样做会使漫画迷喜欢游戏。这样的作法可能有点绕弯了，但我想对不玩游戏的孩子们来说，KING PUSSY这样的游戏主角是很有吸引力的。他们会想"KING PUSSY"是什么呢？并以上为契机接触游戏，并最终成为游戏迷。以社会为目标，制作热门游戏，让大家都想玩，我们认为有这种才能的制作才会有收益。归根结底，才能是最重要的。

HUDSON档案	
设立年月日	'73年3月18日
资本	4000万日元
员工	男：350 女：100人
最热销软件	忍者ハットリ君'150万FAMICON
PS普及率	100%
社内设立的自动贩卖机	共10台
社员食堂	札幌本部

名称由来：由工藤佑司会长与工藤浩社长两兄弟共同设立的会社。

株式会社 BANDAI



常务取缔役

イトエンターテイメント事业本部长

石上千雄

'43年6月3日出生，'67加入BANDAI株式会社。其后，'95年4月担任常务取缔役イトエンターテイメント事业本部长。

现在是以游戏角色设定和质量决胜负的时代

最近小学生以下的低年龄层次玩家明显脱离游戏的倾向，这是因为出现了比游戏更有趣的娱乐手段，比如去年的"迷你四驱"（微型四轮车）和今年的"Klypen Yo－Yo"都很畅销。我深切的感到Polygon CG等高技术的应用，并不一定就能增加游戏的趣味性。回想十几年前任天堂FC的时代，人气游戏往往能获得各年龄层玩家的喜爱，每每能发售50－100万张，那是游戏业的黄金时代。

但是到了现在，能开发销量百万以上的游戏的公司屈指可数。游戏业界和作为软件消费者的玩家都在探讨一个问题——到底什么才是游戏本身素质的体现呢？说实话今年尽管"宠物蛋"很畅销，表面上取得了很高的收益，但由于我们其它的游戏都没有收益，所以BANDAI现在的形式很严峻。仅仅是四、五年前，我们的主要收入都源于游戏，而现在今非昔比了。现在即使在开发的游戏中加入Polygon CG等高技术，玩家也不一定会购买，如果按10年前的方法经营，现在是无法维持的。

明年是BANDAI要使出浑身的解数的一年。我们必须考虑玩家对BANDAI的期待是什么，人们当然希望我们制作"最终幻想"、"铁拳"这样的游戏，但盲目追赶潮流，捡人牙彗是行不通的。BANDAI在苦于无热销软件的时候推出了"宠物蛋"并非常受欢迎，这再次明确了我们无论何时都坚持"简单"这一游戏开发的出发点。

BANDAI今后生死攸关的问题是游戏风格和主角的设定。今年已经公布了在两年后将发售的软件，包括大友克洋先生的"Steam Boy"和押井守先生的"ガルム战记"两款改编自动画片的游戏。此外，明年是"高达发售20周年纪念，我们有一个开发能为高达迷们接受的高质量游戏的计划。明年年末还准备发售PS机的游戏"デジモン"。我感到BANDAI必须制作以风格和角色为基础的游戏才能生存，游戏必须有我们的特点，不拘于开发费多少，并必须取得孩子们的认同，这是未来BANDAI的关键。

BANDAI档案	
设立年月日	'50年7月15日
资本	216亿8300日元
员工	男·678人 女266人
工作时间	9:00～17:00
社训	SCALE UP（放开眼光）
入社月薪	大学毕业生20万2000日元
游戏外主营事业	玩具、绒毛玩具、通信卫星、音乐等

名称由来：是由当年经营的"万代屋"进化而来。



九七年日本动漫画界大总结

～特别报告书～

97年的日本动漫画界充满了令人兴奋的作品，《新世纪福音战士》和《魔法公主》给人们带来了极大的满足。在经济效果上也取得了前所未有的成绩，VIDEO、CD、漫画等等关联产品丰富异常，下面我们便对此作一个总结。

文/BLUE



PART.1 销售形势

将97年动画相关产品的实际数字作一比较，VIDEO、LD、CD、GAME，书籍等诸位喜爱的动画和配音统计出了名次——

宫崎骏掀起旋风！！"EVA"横扫各榜，名列前茅！！

《魔法公主》刷下国产动画史上最高放映收入纪录，达到观众1000万人以上。这种形式波及到VIDEO、CD等各种相关产品。它不但吸引了众多动画电影迷，更牢牢抓住了家庭层次的观众和女观众的心，其引发的热潮遍及日本列岛。EVA由于春季125万人，夏季165万人的观众数量而广受好评，其原声音乐CD在榜中拔得头筹，LD、GAME和书籍也渐露锋晓。"口袋妖怪"也不仅在GAME榜榜上有名，而且挺进单曲榜中夺得第6位，其人气之盛可见一斑。最佳配音榜的榜首为林原惠美30万销量的Iravati所得。

《新世纪福音战士》和《魔法公主》是97年大热门，为经济成长贡献巨大的动画片到到底收入多少?从VIDEO、CD、漫画等各种的相关资料中试看动画业界，由此你也可通晓这个五彩的世界！

◆97年动画单曲，TIE UP SINGAL BEST 10

97年1月13日～10月6日

第1位 1/2 川本真琴 浪客剑心
73.1万枚('97.3.21发售)

第2位 魂のルフラン 高桥洋子 新世纪福音战士(剧场版)シト新生
63.1万枚('97.2.21发售)

第3位 Don't you see! ZARD 龙珠GT
60.3万枚('97.1.6发售)

第4位 THANATOS－IF I CAN'T BE YOURS－ LOREN&MASH 新世纪福音战士剧场版 Air/まごころを、君に 50.0万枚('97.8.1发售)

第5位 魔法公主 米良美一 魔法公主
38.3万枚('97.6.25发售)

第6位 めざせポケモンマスター 松本梨香 口袋妖怪
35.3万枚(97.6.28发售)

第7位 强气なふたり 吉村由美 はれときどきぶた
28.1万枚('97.7.9发售)

第8位 謎 小松未步 名探偵コナン 27.2万枚('97.5.28发售)

第9位 Blue Velvet 工藤静香 龙珠GT 25.7万枚(97.5.28发售)

第10位 HEART OF SWORD～夜明け前～ T.M.Revolution 浪客剑心
25.3万枚('96.11.11发售)

◆97年动画电影收入的BEST 10

('97年1月～10月第一周)

第1位 魔法公主
92亿日元

第2位 机器猫～野比的幻想都市大冒险
20亿日元

第3位 新世纪福音战士(剧场版)～Air/真心对你
14.5亿日元

第4位 新世纪福音战士(剧场版)～使徒新生
11亿日元

第5位 名侦探柯南～摩天钟楼事件
6.5亿日元

第6位 蜡笔阿新～暗黑大追迹
6亿日元

第6位 '97夏东映动画集锦
6亿日元

第8位 '97春东映动画集锦
5.5亿日元

第9位 森林大帝
4.3亿日元

第10位 魔剑美神GREAT/天地无用!夏天的夏娃
3亿日元

《魔法公主》以90亿日元以上的收入达到国产动画最高纪录，取得了压倒性胜利。但是，机器猫和春夏上映的EVA也达到了10亿日元以上收入，带动动画界一片繁荣。特别是EVA频频亮相于传媒界，继春季的"使徒新生"版后春季的"Ain/真心对你"再创新高，被评论为"趋于狂热"，确实扩大了观众层。



◆97年动画电影 LD BEST 10

（'97年1月13日～10月6日）

第1位 机动战舰 Vol.1
（初回限定版）26.794套（'97.5.9发售）

第2位 机动战舰 Vol.2
22931套（'97.6.4发售）

第3位 On Your Mark
21127套（'97.7.25发售）

第4位 新机动战记高达W Endless Waltz 2
20264套（'97.4.25发售）

第5位 新机动战记高达W Endless Waltz 3
18763套（'97.7.25发售）

第6位 机动战舰 Vol.4
17060套（'97.8.6发售）

第7位 机动战舰 Vol.3
15931套（'97.7.2发售）

第8位 新机动战记高达W Endless Waltz 1 TypeB
15013套（'97.9.3发售）

第9位 机动战舰 Vol.5
14999套（'97.9.3发售）

第10位 新世纪福音战士 Genesis0:10
14654套（'96.12.5发售）

"机动战舰"来势凶凶！不但包揽前两名，BEST 10内竟占5席！第3名是以change & aska为号召的动画短篇"on your mank"。人气作品为"高达W"的OVA版"ENDLESS WALTZ"系列也上了3名。

◆97年配音唱片 BEST 10

（'97年1月13日～10月6日）

第1位 Iravati 林原惠美
27.7万枚（'97.8.6发售）

第2位 終わらないアンコール 国府田麻理子
2.7万枚（'97.3.5发售）

第3位 なんでだってば!? 国府田麻理子
2.3万枚（'97.9.26发售）

第4位 不意打ち 宫村优子
2.2万枚（'97.9.22发售）

第5位 with a will 椎名碧
1.8万枚（'96.12.22发售）

第6位 PORTRAIT 久川绫
0.8万枚（'97.3.1发售）

第6位 スペースケンカ番长 宫村优子
0.8万枚（'96.12.18发售）

第6位 Marching Aya 久川绫
0.8万枚（'97.1.8发售）

第9位 Kimochi 岩男润子
0.7万枚（'97.9.19发售）

第10位 LIVE(MEGUMI OGATA multipheno CONCERT TOUR 1996 WINTER)
0.4万枚（'97.3.5发售）

林原惠美的实力让人震惊，其榜首ATAUM几乎是第2名销量的10倍。从发售起不过两个月就跃居第1名。其他的有国府田マリ子销量2万余张的两张专辑名列2、3。宫村优子也很能拼，她的"不意打ち"打进第4名。而椎名碧的"Wits a will名列第五，从她在武道馆的演唱会人满为患的势力来看，其销售数字还会一路上升。

◆97年动画电影唱片 BEST 10

（'97年1月13日～10月6日）

第1位 新世纪 DEATH 音效
35.6万枚（'97.6.11发售）

第2位 魔法公主 音效 久石让
29.5万枚（'97.7.2发售）

第3位 新世纪 ADDITION
绪方惠美 23.0万枚（'96.12.21发售）

第4位 新机动战记高达W BLIND TARGET－1
绿川光 3.5万枚（'97"1.15发售）

第5位 机动战舰 明日の舰长はキミだ!
松泽由美 3.4万枚（'97.4.23发售）

第6位 机动战舰 CD－001
松泽由美 2.9万枚（'96.12.16发售）

第6位 魔剑美神 N▶EX.①
林原惠美 2.9万枚（'97.2.16发售）

第8位 魔剑美神 N▶EX.④破坏神はつらいよ
林原惠美 2.8万枚（'97.5.3发售）

第9位 新世纪 TV音效
2.7万格枚（'95.12.6发售）

第9位 少女革命ウテナ 绝对进化革命前夜
奥井雅美 2.7万枚（'97.7.24发售）

EVA的DEATH篇的SOUND TIACK占据榜首，其它还有收录了美赛亚的ADDITEON等。EVA余威不减。久石让的《魔法公主》的音效片落在第2位，但由于长线销售看好，有可能超过DEATH。7月刚开始发售的"少女革命"也名列到第9。

◆97年动画电影 VIDEO BEST 10

（'97年1月13日～10月6日）

第1位 龙猫
219543套（'97.6.27发售）

第2位 阿拉丁完结编 盗贼王的传说
93745套（'97.3.20发售）

第3位 风之谷的娜茜卡
93224套（'97.9.19发售）

第4位 OnYour Mark
85882套（'97.7.25发售）

第5位 迷你猫
60737套（'97.4.25发售）

第6位 侧耳倾听
58048套（'97.7.25发售）

第7位 玩具总动员
55343套（'96.11.1发售）

第8位 机动战舰 特别先行编
50505套（'97.2.21发售）

第9位 小熊阿布 完全保存版
45546套（'97.7.25发售）

第10位 新机动战记高达W Endless Waltz 2
25899套（'97.4.25发售）

VIDEO榜榜首也是由宫崎骏监制的《龙猫》虽然名为"简装"系列的廉价版也已开始销售，他的其它3个作品也都榜上有名，可见宫崎热潮的威力。以《魔法公主》的公演为契机，宫崎成功的吸引了想看看动画电影的家庭层次的观众。迪斯尼作品系列依旧强大，第2名的"阿拉丁"和第5名的"迷你猫"与宫崎平分榜中秋色。动画迷的一致目标——"机动战舰"位居第8，OVA版"高达W"夺得第10。EVA由于在去年的发售日销售一空而没有入榜。

◆97年动画电影相关游戏 BEST 10

（'97年1月13日～10月6日）

第1位 GB 口袋妖怪 赤
任天堂 988200套（'96.2.27发售）

第2位 GB 口袋妖怪 绿
任天堂 983700套（'96.2.27发售）

第3位 PS 新机器人大战
BANPRESTO 466130套（'96.12.27发售）

第4位 SFC 迷你四驱
ASCII 410660套（'96.12.20发售）

第5位 SFC 勇者斗恶龙Ⅲ
ENIX 322580套（'96.12.6发售）

第6位 SS 新世纪福音战士 第2印象
SEGA 287170套（'97.3.37发售）

第7位 PS 超时空要塞 VF－X
BANDAI 264090套（'97.2.28发售）

第8位 PS SD高达 G世纪
BANDAI 257510套（'97.3.20发售）

第9位 SS 下级生
ELF 226420套（'97.4.25发售）

第10位 SS 魔剑美神
ESP/角川书店 192920套（'97.7.25发售）

"口袋妖怪"占据前两名，电视动画游戏也很热销。第4名的"迷你四驱"同样以小学生为对象，取得了广大的支持。第3位的PS版"新超级机器人大战"销售逾40万，是一大热门。

◆97年动画相关书籍 BEST 9

（'97年1月13日～10月6日）

第1位 金田一少年的事件簿(4) 鬼火岛杀人事件
天树征丸/さとうふみや(绘)讲谈社（'97.5发售）

第2位 新世纪的完结 我的印记
庵野秀明 幻冬舍（'97.4发售）

第3位 新橙路(3)
松本泉/寺田宪治 集英社（'97.7发售）

第4位 庵野秀明监制・新世纪
大泉实成编 太田出版（'97.3发售）

第5位 庵野秀明总和・新世纪
竹熊健太郎编 太田出版（'97.3发售）

第6位 100%精选 新世纪福音战士
NEW TYPE编 角川书店（'97.2发售）

第7位 新机动战记高达W Endless Waltz(下)
矢立肇・富野由悠秀(原)/隅泽克之(著)讲谈社（'97.7发售）

第8位 新机动战记高达W Endless Waltz(上)
矢立肇・富野由悠秀(原)/隅泽克之(著)
讲谈社（'97.4发售）

第9位 机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY
皆川ゆか讲谈社（'97.8发售）

"金田——少年の事件簿"在此榜上也很强，封面和插图与漫画风格相同这可能是购买者众多的原因之一。"新世纪福音战士"虽然没有占据榜首，但其系列占据2、4、5、6位。"高达"也在榜中。

◆97年动画电影相关文库本 BEST 10

('97年1月13日～10月6日)

第1位　魔剑美神(12)霸军之策动
神坂一/あらいずみるい(绘)富士见书房('97.4发售)

第2位　魔剑美神(11)激走!乘合马车!
神坂一/あらいずみるい(绘)富士见书房('97.7发售)

第3位　罗德斯岛传说(3)荣光之勇者
水野良/山田章博(绘)　角川书店('97.4发售)

第4位　魔剑美神1　莉娜的爆笑大作战
神坂一　角川书店('97.3发售)

第5位　——

第6位　新世纪福音战士写真文库　REI
GAINAX(监)/林原惠美(文)　角川书店('97.2发售)

第7位　——

第8位　魔剑美神2　咒术士之森
神坂一　角川书店('97.7发售)

第9位　天地无用!夏天的夏娃
长谷川菜穗子/大和田直之ほか(绘)　富士见书房('97.7发售)

第10位　MAZE☆爆热时空(8)　魔境虚空之哀斗士(4)
あかほりさとる/菅沼荣治(绘)　角川书店('97.8发售)



"魔剑美神"系列在榜中占了四席,并包揽第1第2,实力不容小视。"罗德斯岛传说"位居第3,明年的电影"ようこ罗德斯岛"会再度引发"罗德斯"热潮夺得榜首吗?"MAZE"等作品看来也广受欢迎,以后相信还有好的成绩。

◆97年动画电影相关连漫画 BEST 10

('97年1月13日～10月6日)

第1位　金田一少年事件簿(22)
さとうふみあ/金成阳三郎原作　166588P
讲谈社　周刊少年マガジン('97.1发售)

第2位　名探侦柯南(15)　青山刚昌 143539P
小学馆　周刊少年サンデー('97.6发售)

第3位　前进!稻中卓球部(12)　古谷实　134803P
讲谈社　周刊ヤングマガジン('97.1发售)

第4位　浪客剑心(16)　和月伸宏　121730P
集英社　周刊少年ジャンプ('97.7发售)

第5位　如花男子(16)　神尾叶子　94651P
集英社　マーガレット(97.2发售)

第6位　H2(21)　安达充　83323P
小学馆　周刊少年サンデー('97.5发售)

第7位　3×3EYES(26)　高田裕三　67678P
讲谈社　去刊ヤングマガジン('97.8发售)

第8位　美味专家(60)花都名(画)/雁屋哲(作)　65244P
小学馆　周刊ビッグコミックスピリッツ('97.1发售)

第9位　婴儿与我(17)　罗川真里茂　65167P
白泉社　花とゆめ('97.6发售)

第10位　五星物语(8)　永野护　19229P
角川书店　月刊 NEW TYPE('97.2发售)

至今"周刊少年跳跃"的漫画成名第一已有多次,这次"周刊少年マガジン"的超人气大作"金田一少年事件簿"却勇夺榜首。第2位是与金田一同类型的"周刊少年SUNDAY"的招牌名作"名探侦柯南"。JUMP仅有"浪客剑心"入选第4,元气大伤。没有推理的作品就不行吗?

PART.2 读者投票

在这里我们可以清楚的看到每部作品是如何的深入人心,读者通过投票选出自己所喜爱的故事及人物,而那些幕后的声优们也在此得到了肯定。

◆97 人气声优 BEST 10

(截止自'97年11月)

○女性○

名次	姓名	票数
第1位	林原惠美	137票
第2位	宫村优子	52票
第3位	三石琴乃	34票
第4位	椎名碧	25票
第5位	国府田麻理子	24票
第6位	横山智佐	22票
第7位	井上喜久子	14票
第8位	绪方惠美	13票
第8位	丹下樱	13票
第10位	桑岛法子	12票

林原惠美以超第2名两倍的得票荣登榜首。从配音专辑销售情况来看,现在的配音界真可以说存在超级偶像,第2名是因为给明日香配音而大红大紫的宫村优子夺得,在秋季的新节目中由她担任的女主角有很多。第3名是三石琴乃,她为葛城美里和有栖树璃等成人角色的配音技艺出色。EVA的三名主角的配音占据了前3名,一方面可看出该作品是相当深入人心,另一方面也表明了其制作阵容的强大。

○男性○

名次	姓名	票数
第1位	子安武人	53票
第2位	关智一	47票
第3位	绿川光	43票
第4位	石田彰	33票
第5位	山寺宏一	31票
第6位	松本保典	16票
第7位	神谷明	14票
第8位	岩田光央	13票
第9位	上田佑司	11票
第10位	关俊彦	10票
第10位	千叶繁	10票

第1名是子安武人,从花形美剑和桐声冬芽,其配单人物的性格各异,显示了精湛的技艺,是男性配音的中坚力量。他也是配音演员联盟WEIB的领导者。同为此联盟会员的关智一进入第2名。他配音的铃原东治的关西口音成绩显著。第3名绿川光属于"卒业M"配者小组派生出的E.M.V联盟,他得到的女性投票最多。第4名石田彰为渚薰之类的有性格的角色配音,若没有他的声音恐怕那些人物到现在还默默无闻吧!

◆97年NT杂志刊登最多作品

（'97年1月～11月）

名次	作品	页数
第1位	新世纪福音战士	44+1/3页
第2位	机动战舰	30+7/12页
第3位	少女革命ウテナ	23+1/3页
第4位	勇者王	18页
第5位	木偶时代J	14+3/4页
第6位	MAZE☆爆热时空(TV)	13页
第7位	魔剑美神TRY	12页
第7位	魔剑美神GREAT	12页
第9位	CLAMP学园探侦团	10页
第10位	魔法使Tai!	8页
第10位	城市女侠F	8页

第一名的EVA不仅刊登了春、夏电影商容的介绍，还随时积极地刊登读者的意见，感想及其关联产品的发售情报。第2名的"机动战舰"的报道更达到了顶峰。第3名的"少女革命"不仅刊登了故事介绍，还刊登了制作小组的访谈，并将其作为一期中的封面。

◆NT读者人气动画电影BEST 10

（'97年1月～10月）

名次	作品	票数
第1位	新世纪福音战士	1518票
第2位	机动战舰	771票
第3位	魔剑美神TRY	347票
第4位	木偶时代J	159票
第5位	女警双妹	146票
第6位	魔剑美神	119票
第7位	少女革命ウテナ	107票
第8位	新·天地无用!	80票
第9位	浪客剑心	76票
第10位	我的女神	66票

"新世纪福音战士"脱颖而出，以绝对的优势占据了排行榜的第一位，其影响之深远相信读者通过阅读本刊97年11月号已有所了解，97年几乎成为灿烂的EVA年。由美少女和大型战舰所构成的"机动战舰"也占了两位。"魔剑美神"的初代和TRY两版虽分流了票数，也双双进榜，可见拥护者众多。

◆历代封面登场作品BEST 10

（'97年1月～11月）

名次	作品	回数
第1位	五星物语	14回
第2位	新世纪福音战士	8回
第3位	机动战士高达 逆袭的夏亚	7回
第3位	机动警察	7回
第5位	机动战士Z高达	5回
第5位	机动战士高达ZZ	5回
第5位	不思议之海的兰莉娅	5回
第8位	机动战士V高达	4回
第8位	新机动战记高达W	4回
第8位	机动战士高达F91	4回
第8位	我的女神	4回
第8位	麦克罗斯7	4回

第1位的《五星物语》是连载超过100回的作品，本刊上一期曾过作介绍。第2名的"EVA"其主要人物及初号机曾3次上过封面。

◆NT读者人气男性动画角色BEST 10

（'97年1月～10月）

名次	角色	票数
第1位	碇真治	1006票
第2位	天川名人	413票
第3位	渚薰	390票
第4位	加奥里	273票
第5位	ダイゴウジ·ガイ(大和四郎)	198票
第6位	兽神官赛罗斯	183票
第7位	西罗·尤依	150票
第8位	征木天地	139票
第9位	绯村剑心	125票
第10位	加持良治	105票

碇真治以1000票以上的成绩取得第1，难道是因为象他一样性格内向，与别人很难沟通的人很多吗？或许在现代社会中，与人交流是一件非常困难的事情吧！EVA，"机动战舰"、"魔剑美神"等人气名作品等男主角也榜上有名。



◆NT读者人气女性动画角色BEST 10

（'97年1月～10月）

名次	角色	票数
第1位	绫波丽	910票
第2位	物流·明日香·兰克尼	563票
第3位	鲁莉	512票
第4位	莉娜	511票
第5位	尤莉卡	335票
第6位	贝璐丹迪	224票
第7位	莱姆	140票
第8位	葛城美里	83票
第9位	小早川美幸	77票
第10位	伊吹玛亚	75票

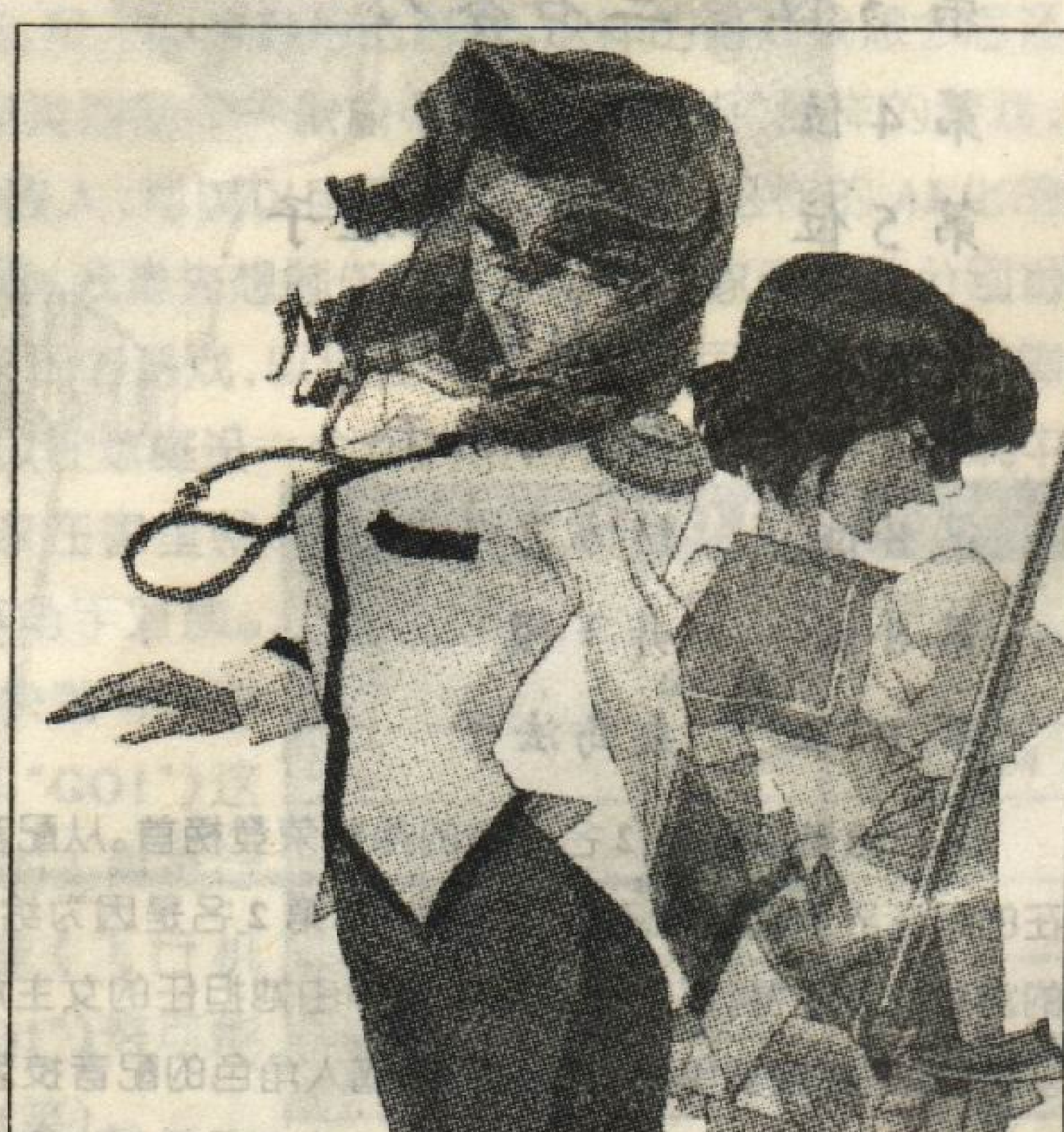
绫波丽和明日香占据1、2位，看来喜爱她们不同性格的读者均占很大比例，而EVA中有4人入榜，人气旺盛。而由林原惠美担任配音的的3位角色居然都榜上有名，其受欢迎程度有目共睹。



海报欣赏1:《魔法剑士》

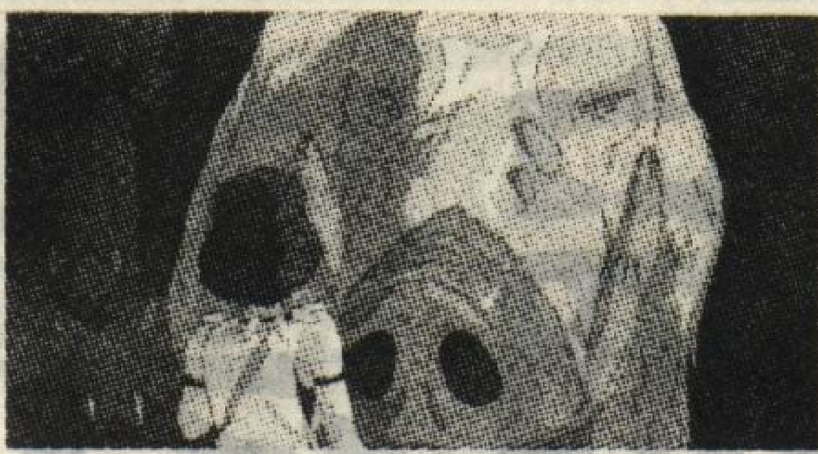


海报欣赏2:《机动战舰》



海报欣赏3:《少女革命ウテナ》


莫那
年龄300岁的犬神，会讲人语，拥有高度的智能和强尽的力量。


乙事主
会讲人语的镇西之猪神，已有500岁，是该族的长老。


幻姬
达达拉的首领，拥有沉着冷静的性格，她率领手下猎杀犬神等。


康扎
幻姬的手下，达达拉制铁集团牛队的首领，性格急躁。


珊珊
自幼被双亲遗弃，由犬神莫那抚养长大的少女，对侵犯森林的人类充满了憎恨，曾与巨犬一起袭击达达拉，但阿席达卡的出现使她的心动摇了……

宫崎骏的醒世名作——魔法公主

文/BLUE

从悲欢离合到爱恨生死 从野兽与人类到自然与心灵……

悲与喜 故事由阿席达卡(アシタカ)身中诅咒开始，一个原始但充满了悲伤的世界展现在人们眼前。时逢乱世，人命如草，一个背负着惨痛命运的少年孤身上路。在他到达小镇达达拉(タタラ)后，见到这里的男女老少为了免受野兽袭击，每天日以继夜的工作着。而另一方那位使阿席达卡砰然心动的少女——珊珊又怎样呢?她自幼被双亲遗弃，由犬神莫那(モロ)抚养长大，本来还是应与玩伴嬉戏的年龄，却不得已而将消灭人类作为已任!

但就在这令人嗟叹的一切背后，又有着充满喜悦的一面。达达拉的人们本来都是战乱后遗留下来的，现在他们有着一位好领袖——幻姬，民众上下一心，生活反而过得十分愉快!珊珊受到白狼族的细心呵护，亦长得婷婷玉立，莫那对她的疼爱丝毫不逊于人类的父母!

悲喜无常，世事难料，一切都只存乎一心而已!

离与合 为了寻找解除诅咒的方法，阿席达卡背井离乡，毅然踏上旅途。当他邂逅珊珊，大家虽互生情愫，但却因立场不同而不得不忍痛离别。幸好后来大家又走到了一起，珊珊与阿席达卡、犬神与达达拉的民众，所有的人为了生存而共同努力，摆脱危难。虽然珊珊最后与阿席达卡告别，又回到了大森林中，但相信这两个年轻人的心已永远连在了一起!

爱与恨 珊珊恨人类，恨人类破坏大自然，破坏动物的生存环境，恨得畅快淋漓。达达拉的人们恨珊珊，恨猪神，恨他们伤害自己，破坏生计，亦恨得直接简单。人民爱戴幻姬，甘心为其卖力苦干，把她当成生存的唯一支柱。阿席达卡对珊珊的爱更是执死迷他，从最初的一见钟情，到后来的依依不舍，直至共同面对死亡的考验，致情致性，令人感动!

生与死 故事中有位极为关键的角色，它便是掌管生死的麒麟兽，他白天给予生命，夜间则带来死亡。它是森林的守护者，也是人类要猎杀的最终目标。所有的人:阿席达卡、珊珊、莫那、幻姬、乙事主以及达达拉的百姓等等都在为了生存而不断抗争着，生与死都是生命的一部分，一样充满尊严和神圣。当人们为了生而勇敢迎接死亡的时候，你一样会感受到那一刻的辉煌灿烂。这一点在故事后期乙事主率众与人类血战这一情节中可以深深体会到。

《魔法公主》这部作品并不是一部单纯的动画片，无论是孩子还是成人在观看的时候，都可以从中找到触动自己心灵的东西。

宫崎骏的作品一向非常重视女性角色，这一点从当初的《风之谷》便可看出。此次，他所塑造的珊珊、幻姬以及达达拉的女人群像都相当成功。尤其是那位幻姬，其果敢英勇的风姿和成熟的气度让观者难以忘怀，甚至女主角珊珊与其相比，也有黯然失色之感!


阿席达卡
是曾与大和朝廷战斗过的战士一族的后裔，在保卫村子的时候杀死了猪神因而受到诅咒，为了解除咒语他来到了西方的达达拉……



西大人
阿席达卡故乡的老巫女，就是她告知阿席达卡解除咒语的方法。



稽古僧
是个阴险的家伙，受命捕杀麒麟兽，他手下的佣兵为石火众。



朵姬
生活在达达拉的女子，性格直爽，是位相当热心的人。



甲六
被犬神击伤后被阿席达卡救起，所以一直对救命恩人存有感激之情。





编读往来

交流感情的园地

倾吐心声的舞台

责编/若雨

春节马上就要来临了，在此先向一直支持我们的广大热心读者拜个早年！春节期间，相信大家一定不会放过这个最长的假期，希望我们的《电脑游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》能给广大玩家在节日的奋战中，提供有力的帮助。

在春节过后，便进入了三、四月份的游戏低潮期，当然这一直是日本业界的传统，在此期间，我们为大家奉献《'97典藏本》。到时，大家可以依靠此书，选择一些未能穿版但又比较优秀的游戏来渡过这个游戏的低潮期。

自此期起，本刊的大部分栏目都改变了形式，并将重新排布了位置，不知大家是否喜欢？对于新栏目，目前并没有所追加，希望广大读者能给我们一些意见，必竟读者是上帝，以全中国几十万"上帝"的集思广义，肯定比我们几位编辑躲在屋中的苦想要强得多。

●寒假快要到了，而且春节又在眼前，终于可以不分白天黑夜的连续作战了，这是我在一年中，唯一的玩游戏时不会因时间太长而被父母批评的机会！强烈要求贵刊的《电脑游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》火速登场！

自从认识了贵刊后，贵刊就一直是我攻略RPG或SLG时的良师益友，快速、准确和全面的攻略，使我在游戏的世界中能自由的飞翔。可能是对贵刊已经产生依赖性的缘故吧？我迫切的希望能够在春节前得到《电脑游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》。

另外，贵刊的杂志，已经开始向全面的发展，EVA、五星以及一些与游戏有关的漫画和动画，贵刊都进行了介绍，而且邀请的笔者都是国内此圈中的知名人士，这些文章对于玩家来说帮助不小，最起码可以了解在GAME中登场人物的背景和故事。不过希望你们千万不要因此而松泄对攻略的重视，必竟这是贵刊的杀手锏！

上海　牙神幻十郎

▲我们制作的《电脑游戏技巧(1)——电子游戏最新指南与攻略》得到了广大读者的认可，这为我们制作此系列的第二作打下了良好的基础，同时也为第二作的制作增加了不少难度。不过还好，有97年年底的许多优秀游戏，这使我们对此书的制作提供了不少的帮助。相信，在拥有数篇名作完全攻略以及最新格斗游戏出招的带领下，广大玩家会在节日期间，于GAME的世界中自由自在的飞翔。

对于攻略方面的问题，我们感谢你的意见。不过，请放心，我们的杂志会一直保持在攻略方面的特点，而一些栏目的加入以及介绍与游戏有关的其它文章仍会继续下去，并且尽量保持文章的质量。不过就算我们在多元化道路上如何前进，"攻略"这方面也不会有丝毫的减少。

●贵刊在九七年初举办的"集刊标·中大奖"活动，可是现在已经接近年关，不知为何，贵刊却没有任何举动？这个活动不会是要不了了之吧？

另外，在杂志中说过希望广大读者积极投稿，现寄去的一篇文章不知能否刊出呢？

天津　崔晓平

▲最近的确有不少读者来信询问"集刊标·中大奖"的活动，其项活动是不可能不举行的，只不过我们考虑到年终的"贺卡狂潮"，这会给邮政部门造成很大压力，如果此时读者们再寄出十几万封信的话，会影响到广大读者，使得信件的到达可能要晚于规定日期，或者造成信件遗失，这对于大家来说都是损失。所以我们决定避开年终，在新年过后，本刊会向大家公布关于如何邮寄以及寄向何处。

崔晓平读者你好，来稿已经收到。在本刊上期中说希望广大热心读者积极投稿后，我们收到了大量的来稿，目前这些稿件我们已经开始分拣，并交给各栏目的负责人，到时他们会有选择的进行刊出。据各栏目负责人称，在大量来稿中有不少优秀的文章，希望能在这个栏目中再次向广大热心读者征稿。

征稿启示

时光流逝，自从这本杂志登场，不知不觉中一年多的时间已经过去了。在以往的日子里，我们得到了许多老朋友的支持，并因读者的来稿而结识了许多新朋友。

在这新的一年开始之际，本刊发起"第二次征稿"，欢迎新老朋友积极参与，所投稿件体裁不限，只要与游戏有关便可，本刊所有栏目都可以接受投稿。

稿酬从优！

本刊编辑部

名作大家谈

前线任务2

曾于95年2月在SFC上推出的一部经典战略游戏——前线任务，以其独特的气质和内含吸引了众多的玩友，现在这部巨作又以3D构造在PS上发售了。当我拿到这部作品，心情却实为之激动。我也叫来了几位玩友共同体验，历经一个多星期的努力，一部巨作在我们的手中完成了，结束后的感觉只有一个那便是刺激。战斗时比前作更加紧张壮丽，展现出前线任务的真实风采。这部作品是我自玩FF Ⅶ以来，又一部让我陶醉的作品。

《前线任务2》无疑是非常成功的作品，它结合了SLG和RPG的许多要素以3D的形态表现出来，让人玩起来容易投入，游戏中故事背景的设定更加缜密细致，人物的造型由末弥纯提任，虽然天野喜孝先生的作品我很喜欢，但末弥纯的画风更容易让人接受特别是几个主人公的设计更是让人耳目一新。英俊而又沉默少语的主人公Ash；坚强冷艳的Lisa、活泼风趣的Sayuri、更有坦诚勇猛的Thomas。这些帅气的人物使玩家对此游戏更加喜爱。

再来谈谈游戏的几个热点：游戏中战斗画面的处理已非昨日可比；新作中的战斗场面全部采用3D多边型效果，且马赛克现象极少，画面如电影一般极具震撼力，值得一提的是战斗场面的背景效果，令人有身临其境的感觉。在这次的《前线任务》的世界中，参战的不仅是机器人，作为二线主力上场的还有直升机、战斗机等现代化的武器，这使得游戏更加充实。机器人的设定与前作差不多，不过增加了不少装配部件。前线任务一代中无法观看机器人整体的愿望现在实现了，在二代中只要通过VIEW便可观以机器人的各个面了。战场除了在森林、平原地带外，还设有街区和工厂等不同舞台，视点是可以切换的。

说了这么多总之一句话：只要你玩过《前线任务2》你便能真正感受到什么才是真正的战略游戏，虽然有人认为梦幻模拟战系列才是战略游戏的顶极，但事实是可以说明一切，在日本的GAME期待作品中《前作任务2》一直高居前三，连《新机器人大战F》也没有实力动摇它的地位，可见其优秀程度不一般。（编者按：并无此事）但这个游戏也有个缺点那便是读盘，时间有些长，幸运的是并非黑幕而是有机器人的对比数值（现今的次世代游戏谁又不存在读盘问题呢？）可以说这部作品是成功的，这不难看出SQUARE制作游戏的水平让人惊叹，必竟SQUARE就是史克威尔，SONY就是SONY，我忠心期待着下一部前线任务的上市。

上海　BAEK

《超级机器大战F》之我见

对于《超级机器人大战F》的评论流传着多种说法。在此借"名作大家谈"之机会，谈一下我的一些见解。

如果你是从SS才开始玩游戏的话对于《超级机器人大战F》（以下简称为《F》）一定不会对其不满，无论是其情节、音乐、音效还是读盘速度都表现地相当优秀，虽然是以第四次为蓝本但其情节大部分是重新制作的。真实系和超级系的故事有了本质上的区别。音乐大都是取自各部动画中。充分地反应了其机师的使命和性格。最让我满意的是其读盘速度极快，虽不及PS版的《第四次S》但要比PS版的《新超级机器大战F》快出数倍。使我有坚持玩下去的信念，因此《F》在SS的游戏中可谓是一个精典的战略游戏。

但是对于我这样一个从SFC玩起来的比较资深的玩家来说《F》还显得不够成熟。一些改进广受欢迎而大部改进都让人觉得奇怪又无趣。损害值有了普遍地提高，使许多老玩家都计算失误。只能每一次都用"手加减"再进攻。在精神方面将幸运分成幸运和努力两个做得有些过份。原本常用"幸运"在此不再被广泛使用。新增加的几种精神给人一种费力不讨好的感觉，几位MS系的主角没有集中这一精神让人觉得十分可惜。唯一让我宽心的改进就是不再只是地图寻宝而改为打BOSS取宝。可谓是一石二鸟的方法。

若将其与PS版的两款机器人大战作一下比较便很容易发现其优点和缺点。《F》之所以制成Q版造形大概就是为了省去那漫长读盘。但却失去了华丽的画面。其画质并不比《第四次S》高出多少，若与《新》相比才会发现《F》失去了什么。游戏虽然可以被称为大作。但其片头却简单地不能再简单。SS的CG机能虽不如PS但是至少也要做到《第四次S》的水平啊！没有华丽的片头的作品在这次世代中已很落伍了。最让我不满的是使徒的登场。这种怪物"不仅防御极强还有回复HP的功能，并能防御大多数的攻击"。在游戏的前期可谓可怕之极。我个人认为使徒虽然广受欢迎但出现在这个游戏中表现得并不好。至少将其实力减少到50%。另外不知为什么将超过1万点HP用四个问号表示，显得莫名的可怕。（编者按：以前不也是这样吗？）

这个游戏很容易被人们对之大褒大贬。就象对ENENY ZERO一样的评价一样。不过赞扬其的人还是大多数。在此就对其下结论还为时过早了。《F》的故事还未完全展开。"完结篇"发卖后才能决定其地位。

都市浪人

超级机器人大战·F
——不老的传说

日本是个挺奇怪的民族，他们的商业文化通常都带有一种系统继承性，同系列的产品层出不穷，比如漫画、卡通、游戏。我们中国人的传统都是温故知新，比较守旧的。这不《××》系列开发到了七代，明明每个人都能用自己的眼睛作出判断！这是游戏史上的一座座丰碑，却还有人把她骂个狗血淋头。那么对于这个大战有了四次、五次、六次、n次的作品，人们又是如何想的呢？

不可否认，《F》的出现使土星的销量（至少在我们中国）再度上升；不可否认，《F》的出现使我们每个次世代族都为之感到幸福。确实，从《F》身上我们可以看到曾经一百次，又将一百零一次地令我们感到激动的东西；形象各异的机器人、庞大的剧情、友善的界面、各具风格的音乐。无论怎么说，《F》对得起广大土星玩友。SRW系列的特色一以贯之，并且在细节方面又作了些需改进，BANPRESTO的敬业精神令人起敬。每经历一场"大战"，都仿佛重温一个传说。

但是，传说虽然是瑰丽的，听多了多了却难免令人有些倒胃。机器人大战了这么多次，我们却还没有搞清楚他们一来一往地究竟在搞什么。从"第一次"到"第四次"，从"第四次"到如今的"F"，到底有多少变化。战斗还是这样单调、AI还是这样愚蠢、参数还是这样不合理（《F》中出现了命中率100%仍然被敌人逃走，回避率98%仍然给击中的大笑

料)。Q版的风格或许曾经是热点之一,到了现在看上去却难免觉得幼稚;绫波丽的加入,使我们听到了优美的声音,也使电脑对手被我们欺负得更惨,除此之外还有什么意义吗?地图上的网状方格虽然可以调去,可是界面边框看来却总象罩着一层极淡的雾。《第四次》中恐怖的白河愁不再出现了,《新》中令人热血澎湃的正版机器人形象和效果逼近电影的3G失踪了,《F》难度和流程不如《第四次》,人物形象和画面又无法跟《新》相比,《F》令我唯一满意的一点恐怕就是配音阵容的强大了。

SRW系列是业界的一棵常青树,更是一个不老的传说。但这"不老"却不是她的幸运而是她的悲哀。《第四次》我玩了四遍,《新》爆机了两次,可是《F》,我的一些土星玩友却中途停止。一向是喜新厌旧的我不得不悲观的认为:在《第四次》和《新》早已被尘封的今天,《F》的出现是一个退步!

或许这只是我个人的错觉。但愿是吧。我想说的只是《真机器人战线》和《超级机器人之魂》何时再来演绎这个令人心疼的传说呢?

上海卢斌

前线任务2
——无尽的暇想

童年时,一直在捧着手中的贴纸时,幻想着如果这些机器人在我的指挥调度下混战一场该是多么美好的事啊!少年时,看到电视上战火纷飞的场景,不由想:如果这是一个游戏……

拿到《前线任务2》时还以为是那个宣传得振耳欲聋的《决择》呢,但当过了一关后却惊奇地发现,怎么我就不肯放下手柄呢。虽然还没有见到《决择》那机械战场的情景,但这传统回合制的游戏已经让我惊呼;SQUARE的威力太"恐怖"!

游戏业发展到了次世代,3D的战场已经毫不稀奇,3D的机器人也不值一提,可是将高科技的军事和传统的战场氛围结合得这样紧密,功力却相当不凡。战斗时各种数据都在不断即时演算着,虽然有模式可寻,但给人的紧迫感却是突出的。生命值按照机体各部位分开可能叫人有些难于掌握,却更为实际,而各部位的受伤又分别影响制约着移动、攻击和生命,这样的设置无疑是极具真实的。更为重要的是,己方的战斗并不完全死搬玩者的命令、机器人(其实是机师)都会自己根据实际情况采取相应措施以减小损伤。各种严格的参数设计也充分体现了战场的多变。整体AI不算太高也并不低,至少敌方懂得一些各个击破的战术。而机体的改装和涂饰的设定又凝聚着开发人员的智慧、结晶。

至于剧情、人物和音乐,保持了SQUARE一贯的大家风度,情节缠延流长、人物各有性格、音乐不象KOEI那样费尽力气却能很好地烘托出战乱之世那种压抑幽深的气氛。除此之外,无关剧情主干的分支细节SQUARE向来很重视,这次虽然不象《FF Ⅶ》那样挖空心思给玩家增添乐趣,但仍然使人们在延续战争流程时稍作调整、放松。不管怎么说,SQUARE作品系统的周密和创意的成熟都是玩家有目共睹的。

特别值得一提的是,此作还设置了一个对抗模式,让两名玩友用自己培养的部队一较长短,检验自己的成果,强中更有强中手的构思令人拍案叫绝。包含对抗的S·RPG不是没有,但毕竟太少太少;这样的创意也有可能受到《龙珠》的启发,但无疑,这将使游戏的寿命大为增强,在游戏的星空上发挥着长久的光芒。

《前线任务2》的缺点一是读盘慢、二是解析度过低,这未免使感染力打了些许折扣,希望《决择》到手后能较现在更佳。

每一部好的游戏的进行都象是经历一场梦幻的战争。《前线任务2》弥漫的硝烟中飘浮着的是我无尽的暇想。

上海 卢斌

前线任务2

继《前线任务》在SFC上大放异彩之后,《前线任务2》(以下简称《FM2》)终于在PS上推出。

强将手下无弱兵,《FM2》再一次有力地证明了史克威尔的强劲实力与王者风范。首先,一段极为精彩的片头CG使玩家大饱眼福,不只是声、光色、音的配合以及画面的细致,最主要的是片头所营造的那种气氛,二分钟内便已紧紧掌握了玩家的心,使玩家不自觉地投入到这个游戏中的时代、游戏的世界中去。宽广的破旧仓库里满是创伤的机械,一片昏暗,灰黄的色调,只有墙上的排气扇在转,并泻下几道白色的光……发达的城市、灰暗广阔的天,破旧的机械、鲜红的血……再配以低沉压抑的音乐,境界全出。我不禁叹服史克威尔的能力之高,表现手法之妙。不像有的公司,CG图像华丽得很,但却忽视了气氛的制造,完全不能表现游戏的主题及情感。像这种费力不讨好的东西,是没有人会喜欢的。

紧接着,游戏开始,先是几段剧情的介绍,几位主人公的对话(很遗憾,主人公的形象我并不特别喜欢),然后作战开始。作战的准备工作就在开战的前一刻进行,此时可以进行机体的维护工作,例如装配一些配件。装配方面,要求对机体不同的部位分别进行,如头部、躯干、手臂等……不同的装备会影响机体的能力,一定要掌握好,尤其是武器,要根据射程,杀伤力,弹数等仔细选择。只有以最佳状态出战,才能给敌人以致命打击。准备工作完成后,作战正式开始。地图画面采用45°斜视,景物十分逼真细腻,看上去十分舒服,对地图上所有敌我人员,也一样刻画得细致入微,只是机体行动时动作有些可笑。战斗采取回合制,当机体HP被打尽,即爆炸灭亡。值得一提的是战斗画面,当一方攻击另一方时,画面即切换到极具魅力的战斗模式。此时两架巨大的机械人出现在眼前,四处游走,利用自身的武器给敌人以致命打击,全过程皆以多边形表现,看上去十分过瘾,尤其是己方攻击时,看见敌机被打得火星四溅,受损数字接二连三向外冒,感觉爽极了。但爽归爽,就是时间有些长,虽然不是在读盘,但也有些受不了,毕竟没有那么多的空闲的时间。最后再提一下音乐和音效,游戏进行的整个过程,背景音乐都与之配合得丝丝入扣,时而低沉压抑,时而高昂奋发,极强地增加了游戏感染力,音效也很不错,撞击声、枪炮声、爆炸声十分逼真,引人入胜,但只是机体行走时声音有些怪怪的。

总之,这是一款优秀的作品,作为机械人战争的形式,它与"机器人大战"系列各有千秋,有相似点,更有不同,代表着两种不同的风格。《机器人大战》属于幻想派、卡通派,风格较为明快,而《FM2》则更注重于写实的风格,整体感觉较为深沉、反映的主题思想也更深刻。相信大家都会喜欢它的,因为它确是一部能够震憾你的心灵的佳作。

石家庄 韩帅

点题

本刊3、4月中,本栏目将会对以下游戏进行评论,欢迎大家积极投稿。

《恶魔召唤师》(SS)

《格兰蒂亚》(SS)

《幻想传说(亦名命运传说)》(PS)

《前线任务外传》(PS)

以上文章请寄至**西安发行部**,投稿的截止日期为:**1月25日**。请在信封处注明:**名作大家谈收**,以便于我们进行分拣。

漫园

霸王丸失手 I

广东　冼宇锋









在翻看本栏目的时候，你有没有想过这样一个问题，究竟自己是喜爱游戏多些呢?还是喜爱漫画多些?MOMO现在有时就觉得很茫然，大概还是游戏最重要吧，可漫画就忍心割舍吗?在握着手柄奋战数昼夜后，心里总有些东西想渲泻一下，这样忍不住又投几到漫画的怀抱……哎，新年之际，不慷慨陈词，反而劳骚不断，这象什么话?!不过，爱漫画的人好象都有点这毛病，有时会胡乱想象一番，甚至会有几许多愁善感，……

——MOMO

霸王丸失手 II

广东　冼宇锋













江苏 周泓 《二阶堂红丸》

好有气势呀！你的信虽简短，不过问题直率，而且字写得也非常出色！



广东 冼宇锋 《最终幻想Ⅶ》

描绘得非常细致的作品，图中的克劳德神情略显冷酷，是到了最终决战的前夜吗？



陕西 DEVIL 《草薙京》

又见面了，这回又是来自SNK格斗游戏中的人物，真的那么喜爱该公司的游戏吗？



江苏 许飞 《光明Ⅲ》

对自己的作品呵护倍至，况且画功也不错，所以本栏目岂有不刊出的道理呢？




四川 张国进 《新世纪福音战士》



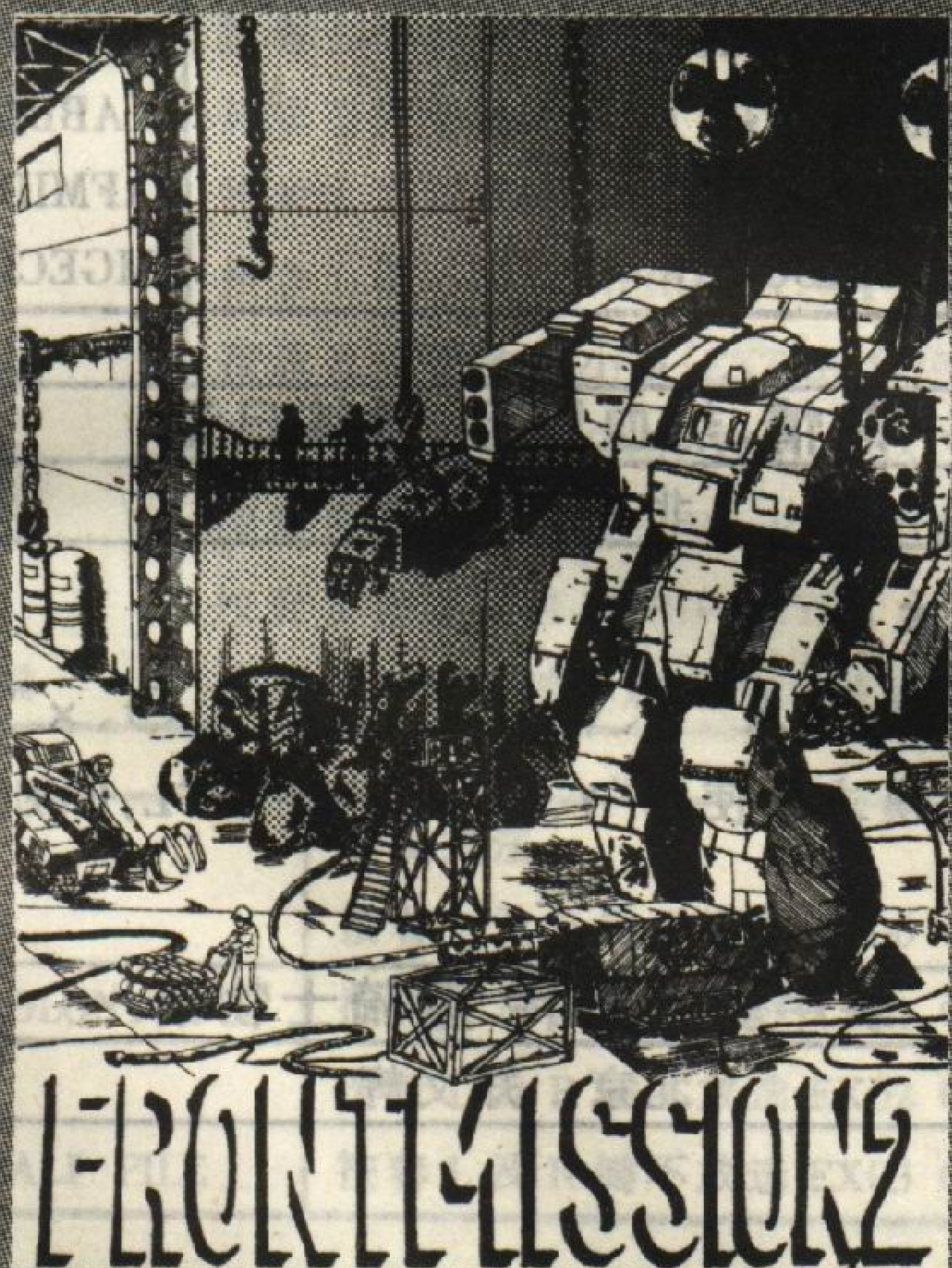

上海 王林 《新世纪福音战士》

▲非常高兴能看到象张国进玩友这样从事美术专业的读者的来稿，希望以后能继续支持本栏目。

▲最近收到不少取材自"新世纪"的漫画，大概是AKIRA那篇文章的缘故，编辑部内有人对此大感兴奋，不说名字相信大家也会知道这家伙是谁！


黑龙江 陶兴泉 《机动战士高达》

◀关于"漫园"稿件的要求，请你翻看过去的杂志，关于邮购之事需与西安发行部联系，详情请参看广告便可。这幅作品有些地方略显杂乱，希望以后能多加注意。



北京 Red·Cat 《前线任务2》

▲这回的"前线任务"在为机体装配武器及防具方面与以往基本相同，但转换画面时读盘时间过长，所以当我看到这幅画时头又疼了！

▶来自即将发售的PS大作《生化危机2》，不过主人公气色不佳，是否因为身临险境呢？

マン园


北京 孙京硕 《生化危机2》



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS PUZZLE BOBBLE 3DX 秘

广州 崔鹏

五大隐藏角色

把"ひといで对战"以无续版方式打爆，在难度"ふつう"便有デブルン，难度"难しい"便有ドランク。此外在"とことん对战"中做到7连胜便会出现隐藏角色，只要把其打倒便可使用，隐藏角色一共有3个，第一个出的是パセパセ，第二次是ピッチ及チセップ，最后是ダークドランク。

PS BLOODY ROAR 秘

广州 崔鹏

OMAKE MODE、大头、画集及视点转换

OMAKE MODE－需要达成以下各样条件：

OMADE MODE	效果	出现条件
BIG ARM TYPE	大手	LEVEL4 以上 NO MISS CLEAR
NO GAUCE MODE	删去体力捧指示	LEVEL4 以上用 YUGO 爆机
CAMERA MODE	各视点设定	LEVEL4 以上用 ALICE 爆机
NO LIGHTING MODE	删除光源	LEVEL4 以上用 LING 爆机
NO GUARD MODE	删除防守	LEVEL4 以上用 GADO 爆机
NO WALL MODE	删除墙壁	LEVEL4 以上用 MITSUKO 爆机
WALL DISPLAY OFF	删除墙壁显示	LEVEL4 以上用 FOX 爆机
VITALITY RECOVER	变回人类时回复体力	LEVEL4 以上用 BAKURYU 爆机
SMALL STAGE	比赛场地变细	LEVEL4 以上用 GERG 爆机
BIG STAGE	比赛场地变大	在"SURVIVAL MODE"中打败 10 人以上
SLANT MOVE	轴心移动	在 10 分钟内完成"TIME ATTACK MODE"
AFTERIMAGE MODE	移动时出现残像	LEVEL4 以上用所有角色爆机
SAILOR ALICE	水手服"ALICE"	用 ALICE 在 LEVEL6 以上 NO MISS CLEAR

画集：打爆"ARCADE MODE"便会出现，而爆机次数越多，画集中所收 的ENDING便越多。

视点转换：在"WATCH MODE"中，玩者是可以改变人物的视点，按L1是1P视点；按R1便是2P视点；另外，若按L2便会变为1P的身后视点，而2P的身后视点则是R2。

大头MODE：在选人画面中，按着L2键来选人便可；而按R2键便会到KID角色。另外若同按L1和R2键便会进入BIG ARM TYPE。(当然达成所属条件至得)

PS MAGICAL DROPS Ⅲ 秘

浙江 陈新

隐藏人物及难度选择

隐藏人物：玩者在"あ－け－ど"模式的选人画面中，把选人框移到"Strenght"然后按△键便可。

难度选择：在"おはなしモード"模式中，选择"れんしゅら"：当游戏开始前，画面会出现两张正在旋转的卡片，这时候玩者便可以按START键来选择难度。当中按一下START键便可按表示难度的LEVEL为2，按两次便是LEVEL3，如此类推，而玩者最高可以设定到LEVEL8。

PS PANDEMONIUM2 秘

浙江 陈新

选关密码

LEVEL	密码	LEVEL	密码
1	EMIAGCAI	10	AKAIDIJE
2	OMACCBAI	11	IGBBJIGJ
3	FAIAGCBI	12	ALAIDIJI
4	KNBBJIAE	13	ALIIDIJK
5	AIAJDIIK	14	MAECGBDJ
6	GAKAOCDA	15	OAECGBLJ
7	IFBBJIGF	16	LABBJIBA
8	FFCAOCAC	17	AFMIDIID
9	FHKBOCAK	18	MGECGCEJ

PS 热情、热血田径、教练日记 秘

北京 郑文辉

使用隐藏少女选手

在标题画面中，输入"↑、↓、↓、↓、△、□、○、×"，成功的话便可以在对战模式中使用"Y，MINAZUKI"和"L，EVEGE"两位女选手。

PS 装甲骑兵外传 蓝骑士物语 秘

北京 郑文辉

免费购买机体

玩者在商店购买了新机体后，立刻返回工场，然后将旧机体在格纳库里进行记录，完成后再将新买回来的机体在格纳库里的档来记录。之后，便可退回主画面，将游戏记录读出，成功的话便会发现不用花钱便有新机体使用。

N64 EXTREME－G 秘

北京 郑文辉

隐藏战车及赛道

在"OPTIONS"模式中，输入以下PASSWORD："81GGD5"，便可以使用两架能力甚高的战车："Neon"及"Roach"。另外，在"SINGLE PLAYER"模式中亦会有新的赛道可供玩者选择。

SS TACTICAL FIGHTER 秘
北京　田震

人物鉴赏模式、大量金钱

在标题画面中，输入"↑、↓←、→"五次，成功的话会出现效果音，之后便会自动切换为人物鉴赏模式。另外，若游戏画面中输入相同指令，成功便有效果音，之后在ITEM一项中，便有增加金钱一项，更可有齐全部服饰和练习选择。

SS STEEP SLOPE SLIDERS 秘
北京　田震

隐藏角色和赛道全面大公开！

这GAME除了原先的4个隐藏角色外，还有9个隐藏角色及4条隐藏赛道的秘技，只要在最初4个隐藏角色出现后，然后使用全部8位角色完成其中一条赛道（任何一条赛道亦可），再在选人画面时按以下按键便可使用。

4位隐藏角色的出现条件

RACER：在ALPINE赛道中取得最快时间。
BOY：在EXTEME01，02，03（其中一条）中取得最高花式或分数。
SKIN HEAD：在HALF PIPE中取得最高花式分数。
HERO：在SNOW BOARD PARK中取得最高花式分数。

使用方法是在使用隐藏角色在选人画面时按R便能选用。

另外，隐藏赛道亦是一样输入方法，只要在最初4个隐藏角色出现后，然后使用全部共8位角色完成其中一条赛道（任何一条赛道亦可），再在选赛道画面中按以下按键便可。

新隐藏角色	出现方法（以下全是在选人时按）
四眼女子	按着L键不放选BOY（EXTRA角色）
狗	按着L键不放选SKIN HEAD（EXTRA角色）
车手	按着L键不放选ALPINE RIDER（EXTRA角色）
宇宙人	按着L键不放选HERO（EXTRA角色）
女童貌女子	按着R键不放选小孩（EXTRA角色）
企鹅	按着R键不放选SKIN HEAD（EXTRA角色）
螺旋桨	按着R键不放选ALPINE RIDER（EXTRA角色）
UFO	按着R键不放选HERO（EXTRA角色）
SATURN君	按着L键及R键不放选BOY（EXTRA角色）

赛道	出现方法
宇宙空间	按着L及R键不放选EX00 COURSE
SPACE COLONY	按着L及R键不放选EX01 COURSE
南极	按着L及R键不放选EX02 COURSE
SPACE HALF PILE	按着L及R键不放选EX03 COURSE

SS DEAD OR LIVE 秘
石家庄　段建伟

追加项目及隐藏STAGE

以下项目，玩者只要达成其中一项条件，便会出现：

项目	效果	出现条件（只要达成其中一项便可）
DANGERZONE	提供三个阶段的设定	1.在"ARCADE MODE"中的"BURST MODE"爆机一次；2.累积游戏时间超过六小时。
DANGER DAMAGE	提供五个阶段的设定	1.在"SURVIVAL MODE"中打败十人以上；2.累积游戏时间超过十小时。
DANGER BOUNCE	提供三个阶段的设定	1.签名时输入"DOA"；2.累积游戏时间超过二十小时。
SYSTEM VOICE	声音设定为"KASUMI"	1.除了"TRAINING MODE"外，使用"KASUMI"超过一百次以上；2.累积游戏时间超过八小时。

而要出现隐藏STAGE的话，首选在难度NORMAL以上，用"TINA"打爆机；之后使用"TINA"时便可选择牛仔服装出战，只要出现以下其中一项条件，会出现隐藏STAGE：

1.在"ARCADE MODE"途中2P加入对战；2."VS MODE"中1P使用"TINA"牛仔服出战；3."VS MODE"中使用"TINA"（牛仔服）的玩者胜出，亦可以保留隐藏STAGE。

SS SOLDNERSHILD 秘
石家庄　段建伟

大量金钱及最强装备

在游戏最初开始时，会出输入姓名画面，玩者首先保留最初主角姓名，按"确定"后便按いいえ退回姓名画面，之后再重复以上动作。再回到姓名画面时便输入"ノーブル"（大量金钱）或"ゼルドナーシルト"（最强装备）便可。

N64 PUYO PUYO SUN 64 秘
北京　郑文辉

隐藏人物和特殊效果、简单RESET方法

在对战模式"ふたいでぷよぷよ"，将选人框移到以下人物上，然后按着START键一会，便会出现一些隐藏人物。

人物	隐藏人物或效果
アルル	カーバンクル
シェゾ	サタン
ドラコ	将1P和2）的控制交换
ルルー	随机选择人物
ぞら	全部人和变为ぞら大魔王

简单RESET方法：同时按着A键、B键、C键（任何一个均可）及START键便可。另外，若在"とことんなそぷよど"模式中进入"れんしゆら"开始练习前，按B键便可以设定保留或取消开始时的（方块）。

街机 VAMIRE SAVIOR 2 秘
上海　高方胜

隐藏人物及得意秘技公开

隐藏人物：Vampire Hunter Donovan：按着START键选Donovan；Vampire HunterPhobos：按着START键选Phobos；Oboro Bishamon：按着START键选Bishamon。

Midnight Please trick－phobos改穿运动服！

方法是在phobos Vs Demitri中，当Demitri驶出"Midnight Please"时，使用Phobos的玩者便同时按着轻拳及重拳，成功的话Phobos的服装就变为体育衫。

Lilith trick－Lilith特殊开局

使用Lilith，当比赛还未开始前，按着START键，而比赛开始时，Lilith便会大声呼出一句："Lilith's！"

Marionette modes 相同人物对战

在选人画面时，按七次 START 键，成功的话电脑便会自动令每一次比赛到会用上相同失物来进行战斗。

Body Snatch mode 一移魂大法

在选人画时，按五次 START 键，当玩者打败对手之后，便会自动作用被打败的选手来出战下一位对手，十分神奇。

ARC STREET FIGHTER Ⅲ SECOND IMPACT 秘

上海 高广胜

使用豪鬼及与真豪鬼对战

使用豪鬼的方法，首先在选人画面中，把选人框移到 RYU 处，然后按"↓、↓、↑"，再移到 KEN 处按"↑、↑、↓"，返回 RYU 处按"↑"，再到 KEN 处按"↓"，最后到 SEAN 处按"↓、↓、↑、↓、↑、↑、↑"，按决定键便可。

另外，亦有与豪鬼及真豪鬼对战的秘技：首先若想与豪鬼对战，必须在每一个 STAGE 中取得 3 个回合 perfects，而且不能输一个回合直到最后 STAGE。与真豪鬼对战，就必须要用 super Art 打败豪鬼，当中亦不可输掉一个回合。

N64 爆炸弹人 秘

广州 忍者

特殊装备配件

1. 若收集金卡的数目达到 120 枚的话，便会有以下装备：

头：あつばれ！　　胴体：ひかえおうら

腕：にっほにち！足：ハイヒール

2. 若能够在三小时内爆机的话，便可得到：

头：スマイル　　胴体：カラテマン

腕：ボクサーグローブ　　足：げに

3. 把"どきどきモード"中的金卡全部收集，而且能在三小时内爆机，便可得到：

头：ゴールドマスク　　胴体：ゴールドクロス

腕：ゴールドハンド　　足：コールドブーツ

PS PROJECT GAIARAY 秘

天津 赵奎

使用隐藏中 BOSS"LONGEVITE"及大 BOSS"UNTITLED"

在"ATTACK MODE"爆一次机便出现"LONGVITE"；另外，若全部机种都曾打爆过一次机的话，便会有大 BOSS 可供选择。

使用隐藏机"VIGOUREUX"

在"ATTACK MODE"中，使用大 BOSS"UNTITLED"来打爆机的话，就会再有一部新机可供选择。

SURVIVOR MODE 模式

只要在"ATTACK MODE"中取得第一名，签名后便出出现这隐藏模式。

SPECIAL OPTION

每爆一次"SURVIVOR MODE"，便会出现这隐藏模式以及增加当中的选项：

第一次：便会出现 ROBOT VIEWER 模式。

第二次：便会有 INDICATION 模式，选择 OFF 的话，便可以将显示时间、能源等 DISPLAY 全部关闭。

第三次：便可将游戏设定为 SHORT DISTANCE ATTACK ONLY，那样所有机械人便不能使用长距离武器，只能人特定身肉搏。

SS ASUKA 100% LIMITED 秘

天津 赵奎

隐藏角色

玩者现在可以使用故事模式中才登场的两位人物：化学部部长扇谷铁子和校长新堂源一郎。

扇谷铁子：开机后对战的时间超过 10 个小时，便可使用。

新堂源一郎：开机后对战的时间超过 20 个小时，便会出现。

当然玩者可以使用 VS 模式中的观战模式，接上连射手柄后开着 A 键连射，模式便会自动地不断重覆，就这样放在一旁约一日半便可以使用两位人物了。

扇谷铁子

招式	指令
远心破碎拳	↓↘→+A or B
F・CRASH	↓↓+A or B
IMPACT CHARGE	↓↙←+A or B
MAHA JAB	连按 A or B
空中 F・CRASH	空中时↓↓+A or B
远心连杀拳(超必)	↓↘→+A or B
超 F・CRASH(超必)	↓↙←+AB 同按
扇谷 COMBINATION	→+AAA

新堂源一郎

招式	指令
乾坤一掷	↓↘→+A or B
质实刚拳	↓↓+A or B
疾风怒涛	↓↙←+A or B
卧龙点睛(超必)	↓↘→+A or B
泰山鸣动(超必)	↓↓+A or B

PS Oddworld : Abe's Oddysee 秘

昆明 水镔

选关

在 OPTION 画面中，输入"R1、↓、→、←、→、□、○、□、△、○、□、→、←"，成功的话便会进入选关的画面。

观赏 CG 片段模式

同样在 OPTION 画面中，输入"R1、↑、←、→、□、○、△、□、→、←、↑、→"，成功的话便可以选择欣赏各关的 CG 片段。

PS FINAL DOOM 秘

昆明 水镔

Password 大公开

在游戏中按 START 暂停，输入以下密码便可得到相应的效果；另外，当中的密码是可同时一起使用的。

效果	密码
全地图显示	△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□
在地图上显示所有 ITEMS	△、△、○L2、R2、L2、R2、R1、○
无敌	↓、L2、□、R1、→、L1、←、○
取得所有武器及弹药	×、△、L1、↑、↓、R2、←、←
选关	→、←、R2、R1、△、L1、○、×
令墙壁半透明	L1、R2、L2、R1、→、△、×、→

SS 忍者查查丸 鬼斩忍法贴(金) 秘

北京 张智

Test Mode

在标题画面时，用 2P 手柄输入"↑、←、↓、→、X、Y、Z、C、B、A"，若成功的话画面便会立刻替换为 Test Mode，这样玩者便可以进行音乐测试、Movie 欣赏模式、效果音等等的设定。



All Analyze For

RomancingSa·Ga



浪漫沙加全面分析(二)

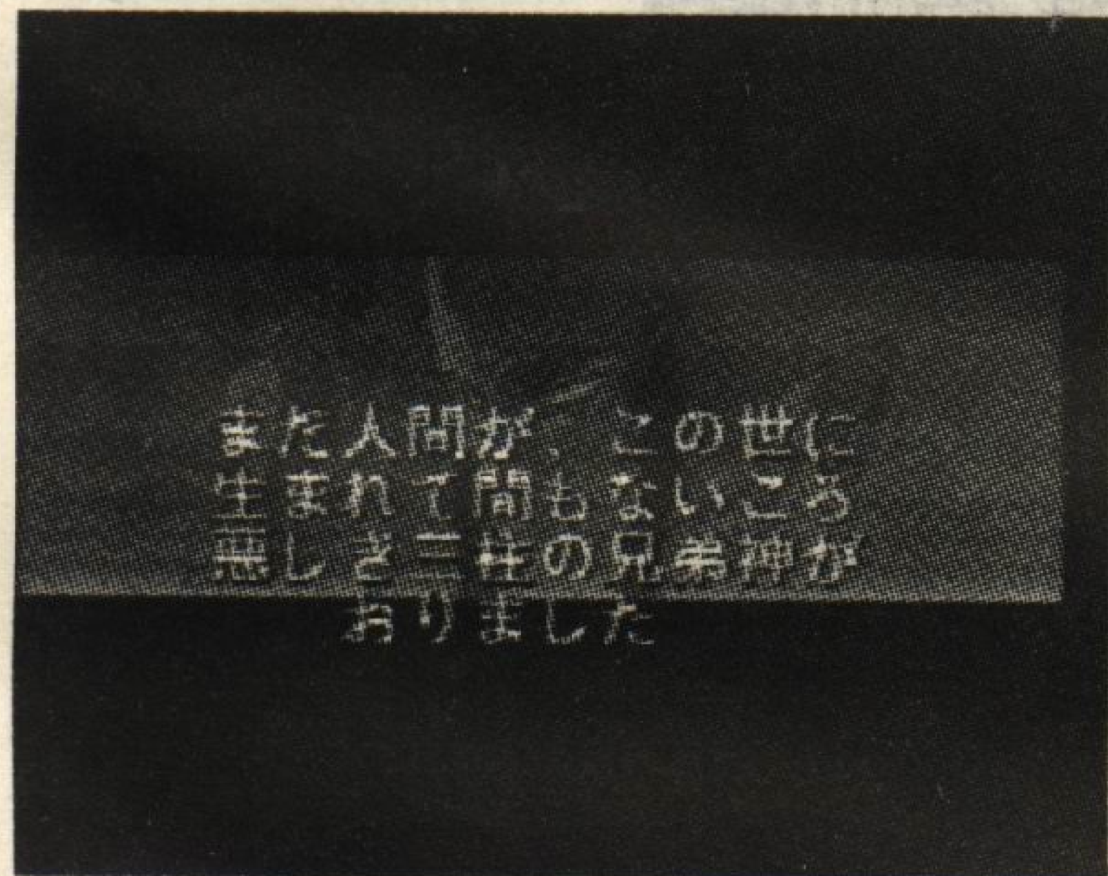
责编/E·T

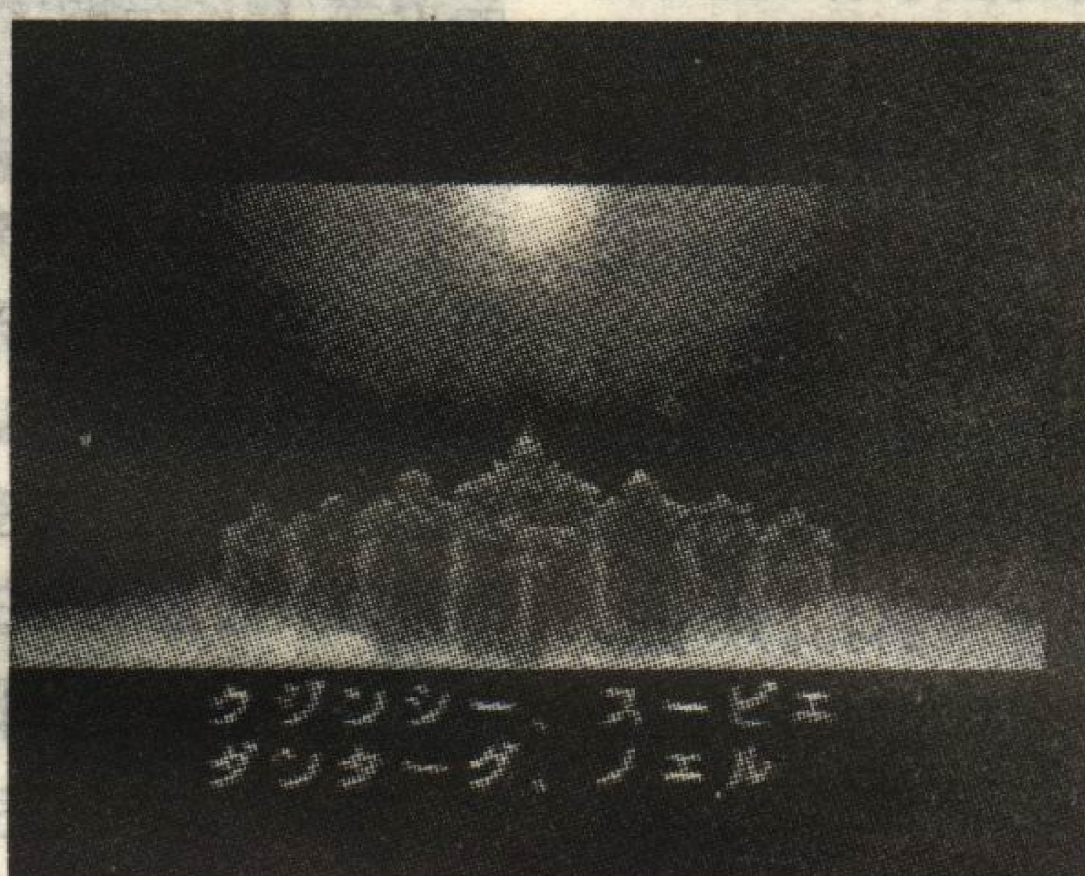
Myths & Legends of Sa·Ga

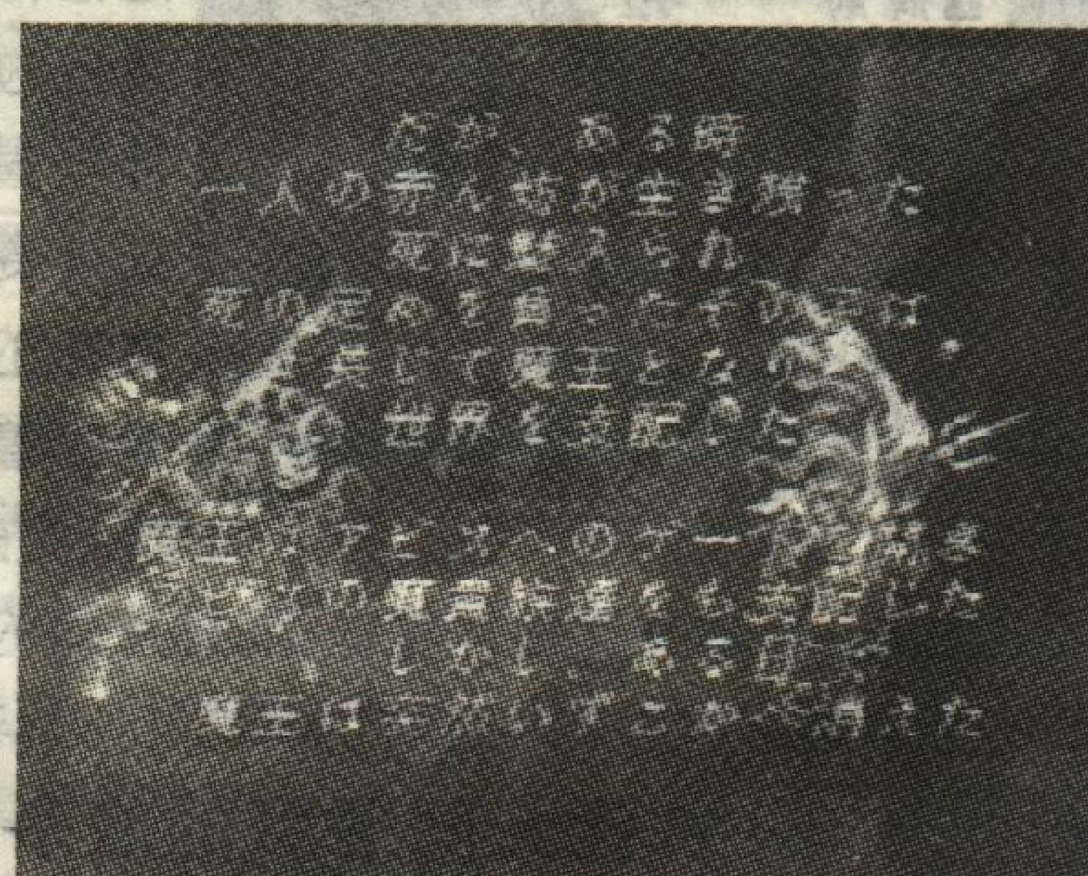
故事背景的核心——神话·传奇

在"浪漫 沙加"的世界中有很多传说的成分,正如每一代游戏的标题所表述的一样。在传说中以神话、传奇形式而代代相传的故事占了很大的比重,这些同游戏中故事背景的设定有很深的关系。因此,本文这一章的内容主要是考察每一代游戏标题的神话,介绍其内容和结构,并在此基础上把游戏同背景的关联性和游戏系列标题的变化试作一比较。

在以下各个标题中出现的神话、传奇中,许多登场人物间有着复杂的关系,而游戏中的时间跨度较大,并且每个神话中的人物和另外神话中的人物间没有任何关系。本文因此首先分析各个神话中的内容、故事的进行和出现的角色之间的关系和结构,再进一步分析各代游戏与整个"浪漫沙加"系列之间的关系。







RS1 ~诸神的战争~

"在古代诸神的时代,破坏女神赛娃挑起了与其它众神间的战争。战争延续了很长时间,最终赛娃被自己所生的艾罗鲁击败,战争由此结束。创造之神马鲁达所创造的世界由于这场战争而被毁灭。艾罗鲁同大地女神尼萨结合,生了希利鲁,吾科姆,艾丽斯等诸神,并唤醒了他们的力量。而被击溃的赛娃体内也生出了代斯、萨鲁银、歇拉哈等邪神。他们又向艾罗鲁等诸神发起了战争。艾罗鲁又生了阿姆托,抑制住黑暗的力量而将代斯封印于冥府。艾罗鲁又将自己的法力贯注于十颗宝石之中,他布起结界之时剥夺了邪神歇拉哈的力量和记忆。萨鲁银等诸邪神全副武装同人间的勇者米路扎血战一场,结果是诸邪神落入结界。米路扎则被引上天界而成为天神。"这一代游戏的故事背景是邪神萨鲁银再度苏醒而威胁世界。主人公们得到诸神们赐予的装备和"命运之石"同邪恶战斗,在游戏中诸神的武具会给各主角带来极为强大的战斗力。

RS2 ~七英雄的传说~

"很久以前,有许多的恶魔破坏世界。它们不知从何而来,且拥有强大的力量。它们使古代的人们陷入了重重危机。古代人中间也出现了与恶魔们誓不两立的勇敢的英雄。他(她)们是古捷斯、史君、丹达古、诺埃鲁、波古安、洛宝尼、华古拉斯,这七位英雄彻底消灭了恶魔们,拯救了世界。后来这七位英雄不知所终,而当有一天世界又面临危机时,他们又回到人间,宣称要挽救世界。"RS2中传说的细节并不详尽,因此并不都是事实。七英雄击败过恶魔是事实,但据说他们因在战争中大大增强了力量而反过来威胁到古代人。所以他们的消失是因为被古代人用巧计骗入异次元而被封印。七英雄为了报复古代人而把灵魂卖给了恶魔,并且企图以恶魔的同化法使他们的身体得到永生,这时世界又回到战乱之中,在各地又出现了魔物。其时,古代人选出代表前往亚伯伦帮助皇帝对抗七英雄,于是一部壮大的千年史诗从此开始了它的序章。

RS3 ～死食～ "每三百年一度，当死亡之星遮住太阳的光芒时，它投下名为死食的阴影笼罩世界。死食会夺去一切生物——人，花草树木，甚至是恶魔的所有新生命。但是六百年前的死食中却有一个婴儿幸存了下来。他受了死之魅影的诱惑而背负必死的命运而成为了魔王并长久统治着世界。魔王打开了邪恶之地阿彼斯的大门，操纵着阿彼斯的魔贵族。一天，魔王突然消失，世界落入了四个魔贵族的控制中。三百年后，即现在的三百年前死食再次出现时，又有一个孩子幸存下来。他抵抗住了死亡魅影的诱惑，摆脱了必死的命运，成为了圣王。很多的同伴支持着圣王，他最后将四个魔贵族逐回阿彼斯，并关闭了阿彼斯的大门。"在死食被认为是事实的 RS3 的世界中，圣王和魔王的故事被作为传奇而流传来来。这一代的游戏故事背景是主人公们得到与圣王有关系的人们赐予的装备和其它帮助，为阻止四个魔贵族再次开启阿彼斯之门而战。

纵览整个系列

～神话·传奇的共同点～

如果通览整个系列，就会发现其中的神话·传奇之间的共同点很多。例如每一代都有"传说中过去存在的恶魔复活，危及到现在的世界"，这是故事的基本框架，各代游戏中神话、传奇有以下共同点：❶存在带来灾难的邪恶势力。❷存在与邪恶相对立的被选出的勇者。❸存在曾经失去力量，在现世中以其他方式帮助主人公的角色，或他们的子孙。这样的故事发展在各代中基本相同，可以参照以下的文章进行详细的比较。

一　神话的共同点　过去的大战

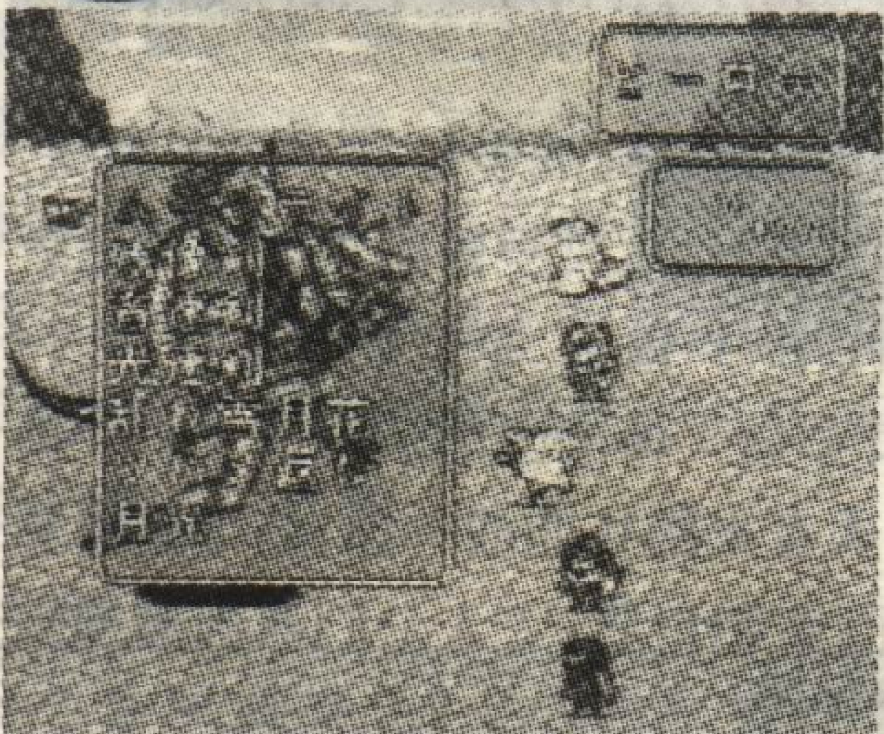
神话中过去的大战成为留在人们记忆中的传说，其中活跃的勇敢的人们被人传为英雄。也就是说，过去的大战是神话·传奇的发端。在"浪漫沙加"系列中久远之前的过去的大战是神话·传奇的核心，其中自始至终都存在着一种对抗——统领魔物的邪恶与下定决心的人们中选出的代表正义力量的角色间的对抗。这是一个共同点。

RS1 ～米路扎同萨鲁银之战～



在 RS1 中的过去的大战据说是神话，其中心内容是诸神间的战争。大战可大致分为两次：开始是创造之神马鲁达一派和其妻破坏女神赛娃一派之间的战争。赛娃的小指是她全身唯一残存着善良的部分，从其中诞生的艾罗鲁击败了赛娃。第 2 次是从死去赛娃体内诞生的三邪神挑起。与之交战的并非神，而是人间的勇者米路扎。双方交战的结果是萨鲁银陷入结界而米路扎则飞升天界成为天神。

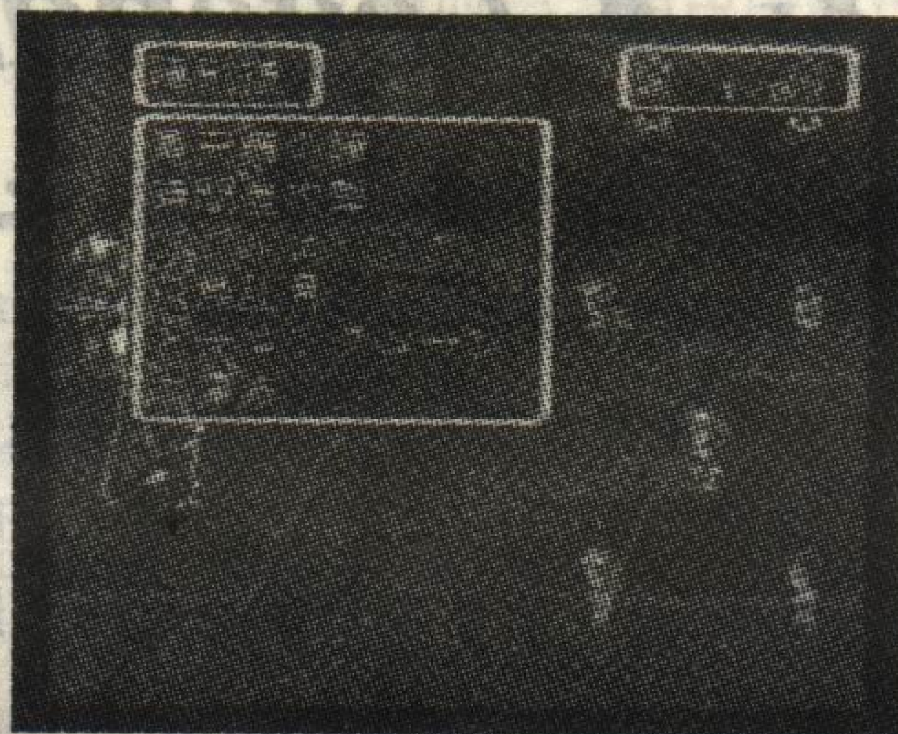
RS2 ～古代人同恶魔的战争～



RS2 中谈及的过去的大战据说是造成恶魔泛滥肆虐的原因，其理由却不清楚。对当时的古代人而言，那些拥有强大力量，肆意屠杀的恶魔们异常恐怖。当然，生死存亡之间，古代人也想尽办法对抗，却都遭到失败。在无处不在的绝望气氛中，古代人中的强有力的勇者华古拉斯和诺埃鲁挺身而出，与恶魔们展开了殊死决斗。以后又有五个伙伴相继加入。七英雄击败了狂暴的恶魔，保卫了古代人。但是在对抗恶魔的战争中力量大增的七英雄在此后转而对古代人为敌。古代人运用计谋将七英雄骗入异次元并加以封印。

RS3 ～圣王同魔王的战争～

圣王和魔王都经过死食而生存下来。传说中的二王是善与恶的象征。但实际二人并未曾直接对抗过。因为在圣王诞生前，

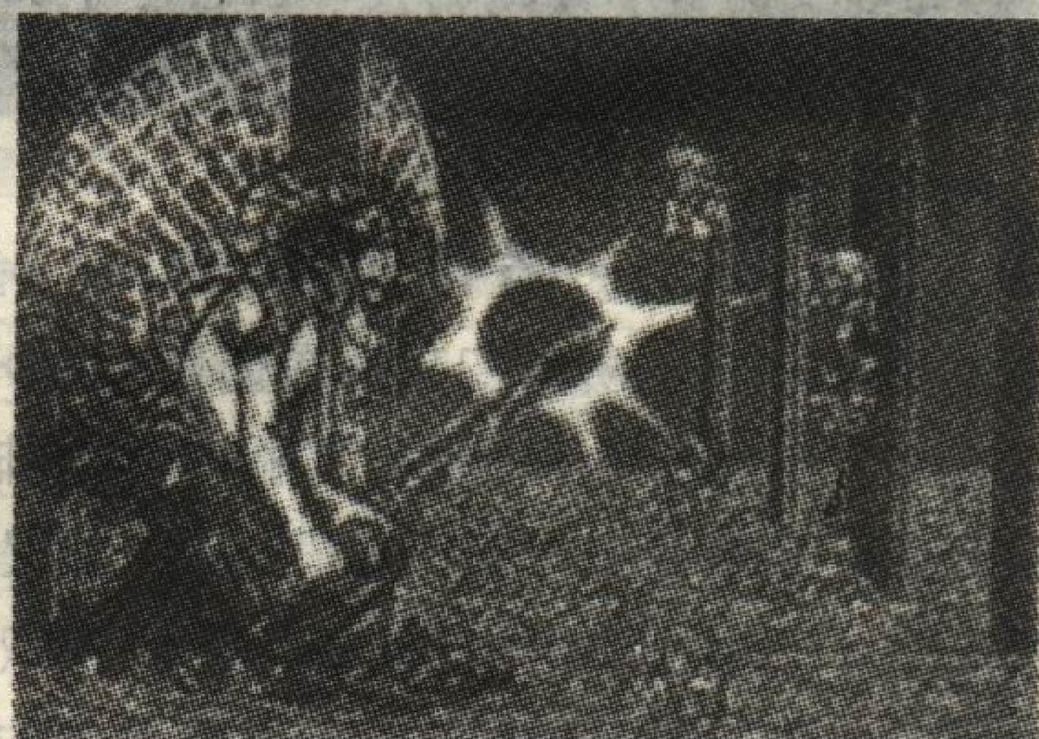


魔王就不知为何突然消失了。实际交战的双方是圣王和在魔王消失后支配世界的四个魔贵族。四贵族各自守位阿彼斯的一门。圣王分别和四魔交战最终关闭了阿彼斯的大门。这段战事在各地流传。圣王有圣王十二将，主要率领其中的帕乌鲁斯、瓦萨鲁和费尔迪南作战。在战事中最值得一提的是与魔龙公庇尤内的一仗。魔龙公擅长于空中攻击，为克制住他，圣王说服巨龙多拉在多拉的帮助下破了魔龙公的空中攻击，最终关闭了阿比斯之门。

二　神话的共同点　邪恶势力

在神话中都有曾在过去的大战中出现，且在现世中苏醒而再次威胁世界的邪恶势力存在。他们拥有强大的力量，操纵、指挥恶魔降祸于现世。为什么邪势力拥有如此强大的力量，为何要威胁世界，而在"浪漫沙加"系列中他们的行动有什么变化呢？下面将每一代游戏中的相应内容分析如下。

RS1 ～三邪神～

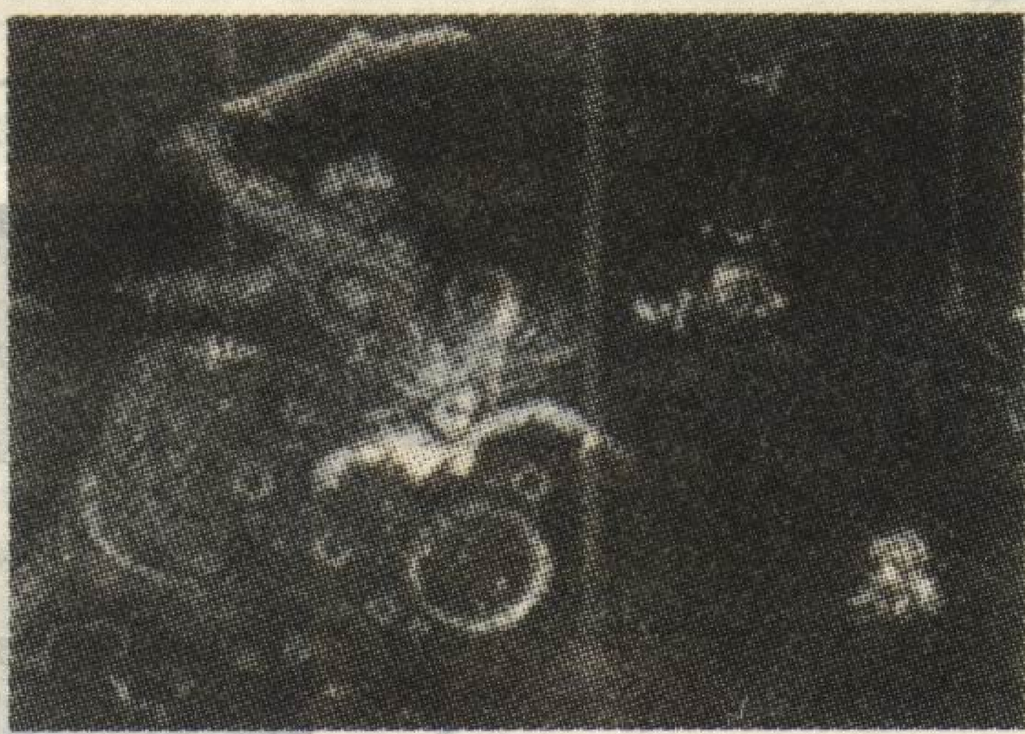


破坏女神死后诞生的三邪神是一代中的邪恶势力代表。据说大哥代斯是从赛娃的骨骼中，二哥萨鲁银是从心脏中，小妹歇拉哈是从头发中生出的。代斯被称为死者之王，统治着冥府的中心昂迪特。二哥萨鲁银被称为破坏神以破坏整个世界为目的，据说他是三邪神中最邪恶最危险的神。而歇拉哈被称为黑暗女王，她的秘密魔力在三人中最强。萨鲁银在过去的大战中被击败而在现世又复活过来。代斯和歇拉哈则在过去的大战中被封印在冥府，代斯至今还无法脱离冥府。歇拉哈是歇利鲁之母，歇利鲁也曾在人的世界中出现。**（注："浪漫传说"的另外一种叫法"复活邪神"也由此而来）**

RS2 ～七英雄～

七英雄勇敢地向为古代人所惧怕的怪兽挑战。他们中最初

的两个人是华古拉斯和诺埃鲁。他们当时研究一种被称为延命法的一种同化方法。这种法术可以吸取敌对恶魔的力量。二人在取得成功后又和被称力暴力者丹达古，狡黠者



波古安和嫌厌者古捷斯的三人结成同伙。这三个人正要寻机向看不起他们的古代人显示一下。他们后来又纠集了华古拉斯的表亲史碧和诺埃鲁的妹妹洛宝尼，这七人合称七英雄。七英雄在战争中增长了强大的力量，越来越威胁古代人。古代人将他们骗入异次元空间加以封印。因为当时世界气候发生了反常的变化，多数古代人移居到别的空间中去，但为了防备七英雄复活，有几个古代人留在了这个世界里。由于这件事，七英雄对古代人和这个世界充满了仇恨。为了复仇，重新支配世界，七英雄在异次元不断积蓄力量，向这个世界放出影子，操控着恶魔开始报复。

RS3 ～魔王和四个魔贵族～

这一代中所有的邪恶都始于魔王。死食中幸存的他接受了死之魅影的诱惑，背负着必死的命运，成为魔王。他将恐怖和黑暗充满了整个世界，以强大的魔力使恶魔们都臣服于他。为了支配更为强大的恶



魔，他打开了通往阿比斯的大门，支配了以四个魔贵族 为首的一干恶魔。魔王凭借着实力开始蹂躏世界。当他平定了东方又正灭亡西方时，与叛乱的魔王军对垒，在此后就突然消失。四个魔贵族接替了他的位置。他们是魔战士阿拉开斯，魔炎长阿乌那斯、魔海侯弗鲁耐乌斯和魔龙公庇尤内。他们曾一度被关在阿比斯。在死食发生时，阿比斯邪恶的力量增强。他们不但打开了大门，还开始支配恶魔们。

三 神话的共同点 支持和帮助

主人公不可能仅凭一已之力来拯救世界，即使有同伴一起，要对抗强大的邪恶势力也很困难。因此有许多力量帮助他们，这些力量与主人公们同在，指示给他们下一个目标所在，赐予他们装备。这里分析一下各代中运用何种帮助和怎样帮助。这些在各代中的形式基本固定，但各代中具体又有所不同。

RS1 ～诸神遗留下的物品～



物品

命运之石：艾罗鲁在与三邪神战斗时为了布下结界而使用的十颗宝石被称为命运之石。十颗宝石每一颗各含一种力量，可以装备在身体各处。但十颗分落世界各处，很难到手。其中的黑钻石已被破坏。钻石因为

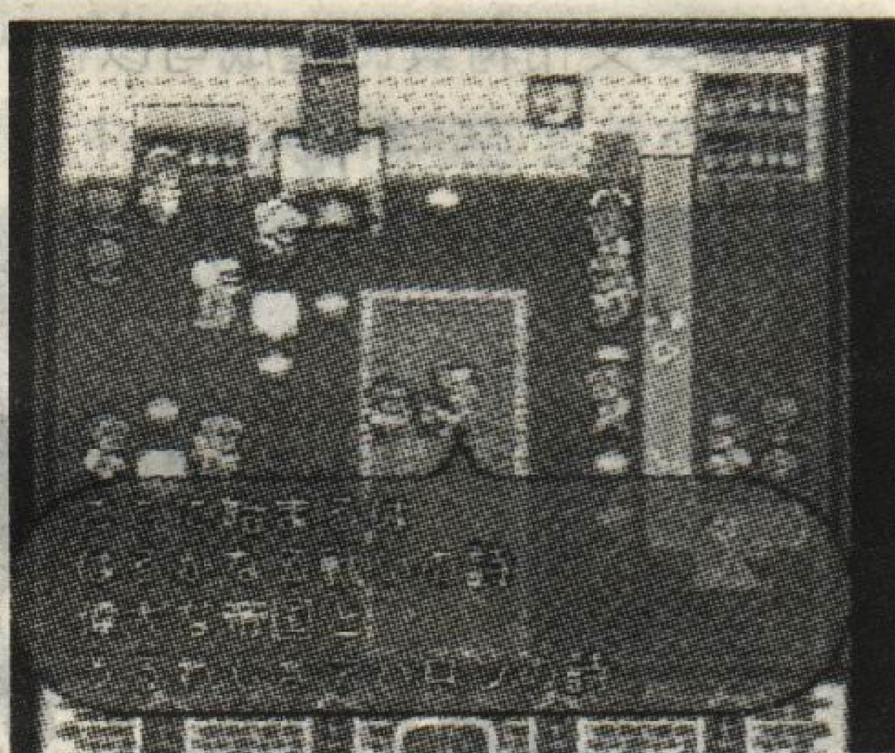


用于封住歇拉哈而被歇艾鲁所持。而且祖母绿也由于被人掌握而无法得到。

诸神的武器：据说是在过去的大战中由艾罗鲁授给人间勇者米路扎的武器。米路扎全身披挂，战胜了萨鲁银。如艾罗鲁认为主人公行事善良，就会给主人公一个参加考验的机会，如果通过考验，就会得到诸神的武装。包括左手剑，吾科姆之矛和艾丽斯之弓三种。

人物

哈欧朗：他是在马鲁蒂亚斯四处游荡的吟游诗人，可以从他口中得到其它土地的情报。哈欧朗外形是诗人，实际上是马鲁蒂亚斯的守护神艾罗鲁。他经常保护着主人公，指给他们通往下一个目的地的指针，最终提供给他们关于诸神的装备的情报。因此如果主人公的行动惹他厌恶，得到的指示就会有所不同。



在 RS2 中你要收集诗人遗留在世界各地的五件乐器。

强力者

巨人：巨人族在过去的大战中曾帮助过艾罗鲁等善良的神衹。他们从古以来就掌握着高超的技术，可以造出威力强大的武器。而且因为巨人族寿命很长，他们拥有很多法术。但是不能从他们中得到无偿的馈赠，可以用金钱买到别处没有的装备和技术，而且可能同时知道萨鲁银沉睡的地点。

四天王：四天王是马鲁蒂亚斯大陆上从神话时代就生存下来的强有力的怪兽。因为有魔性，最初是站在邪神一侧的。但由于对萨鲁银一伙的烦感，他们在过去的大战中加入了米路扎的行列，帮助击败了萨鲁银。现在的世界中四天王站在中立的立场上，所以只要给他们供品，就会得到相应的强大力量，游戏中的一些重要道具也是从它们那里得到。

RS2 ～古代人的技术～



物品

古代人的武具：RS2中的世界里生活从遥远的从前生存下来的古代人的后裔。他们由于拥有高度发达的知识和技术，所以制造出的物品的能力值很高。碰到他们时，可以另其开发一些高级的武器装备，而他们会告诉主人公过去所造出装备的能力值有多少，以及还有多少装备在沉睡中和沉睡的地点，而且他们还有可能解达主人公们的谜。

人物

奥义布：奥义布从列翁处学到了传承法，并以此作为对抗七英雄的手段。她是如谜一般的角色，古代人的后裔。她总监视着皇帝的行为，当最终皇帝即位时，教给皇帝传承法的界限。她时常警戒着七英雄，又将传承法教给唯一能对抗七英雄的皇帝尼奥。奥义布在由于之村同古代人一起生活。

技术

传承法：由于奥义布只将传承法交给了亚伯伦的皇帝，这种法术可以将一个人的能力原封不动地到另一人体内。因此亚伯伦皇帝的能力代代相传。传承法和古代人使用的延命法同出一源，只是奥义布将其调整成可以在人间使用的形态。

RS3 ～圣王传说～



物品

圣王的武具：圣王在击败四个魔贵族时拥有11种项目的装备。分别是七星剑、冰之剑、圣骑士配剑、光荣之杖、圣王之枪、妖精之弓、圣王之兜、银手、王家戒指、圣王之靴和圣杯。这些装备只有圣王曾经用过，其基本能力都很高，而且具备很多固有技。但这些装备分布得很散，主人公只能逐一收集。

人物

圣王遗族：圣王的遗族住在圣王故土的兰斯。后来他们建起了圣王庙。但圣王庙并不是供奉圣王墓的地方，而是考验那些希望得到圣王武装的冒险者的场所。通过考验的冒险者可以得到圣王斗蓬、圣王之靴和妖精之弓，而且会得到遗族的帮助。


你可以选择不同性格的人当做主角。

强有力者

亚人族：在RS3的世界里有亚人族存在，他们中的雪人过去曾和圣王一同取得过冰之剑。而且罗布斯达一族是唯一知道海底宫的位置的种族。他们在圣王降服魔海候，关闭他守卫的阿比斯大门时曾帮助过圣王。他们和人类一样居住在这个世界上，是为恢复世界和平而战的主人公的支持者。



四　RS世界中各种奥义、技法的变迁

RS1 ～各种武器有其固定的招术～

在游戏初始时由于角色所配带的武器防具比较弱，而其固有技只有当角色达到一定等级时才会出现(大约每三级会有一个新招术出现)，所以在战斗中要尽快使角色达到较高的等级。但是有一点要注意，当我们为角色更换武器时原来那件武器所带有的技法将随之消失，而新的招术会在更换后的武器中出现。每位角色可以装备多种不同的武器和法术，这些不同的装备在战斗时会根据经验值获得的多少而出现新的招术及技法，在游戏后期会领悟传说中的奥义。

RS2 ～招术、魔法的继承～

由于在RS2中出现了"传承法"，因此上一代所拥有的各种技法可以通过"传承法"让下一代继承。在游戏中首次出现了悟得技的设计，这就使我们在修得武技时有一定的偶然性，一些强力的必杀技其悟得的机率十分低，所以我们要让角色不断的同高级的敌人进行战斗才有可能悟得。由于"传承法"的关系，在上一代角色中如有人在战斗中死去，那么他的武技将不能被下一代所继承，因此我们在战斗中一定要注意角色生命值(LP)。当游戏进行到一定时期时王国中会有学者提出建设魔法学校及帝国大学，这两项建设你必须完成，其中魔法学校尤为重要(**想一想与最终七英雄的决战如没有水之魔法中的时间加速会是怎样的情景**)，另外帝国大学会为你提供带有"军师"职业的同伴，而游戏中的某个事件也跟这位"军师"有关。两项建设都会消费国库中大量的资金，因此在建设前一定要注意奖金的积累。

RS3 ～武技的转换以及魔法的购买～

在RS3中悟得技的系统依然被保留下来，但是由于没有了"传承法"所以各角色之间只能进行武技的转换，也就是说当某个人领悟到一种技法时，那么其他人就有机会继承这种技法。但是由于游戏中有了一种叫做"极意取得"的系统出现，所以新的技法一定要在"极意取得"后别的同伴才可以应用此技法，如果该技法没有被"极意取得"，那么其他同伴也有可能悟得与之相同的武技。另外，游戏中还加入了阵形技以及见切技，这些思想的导入都是游戏朝着丰富多彩的方向发展。



RS世界中出现的武技、魔法以及各种武器装备会在以后的文章中为大家作详细的介绍。

THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

超级机器人大战史

追寻英雄们的足迹

回溯光荣的历程!

对于"超级机器人大战",玩家们想必已是耳熟能详,尤其机器人卡通迷家们更是绝对不会错过其每一代的作品,这里便让我们从几个不同方面来对它作一检索。

文/KING　　责编/KING&E·T

一"超级机器人大战"系列的进化历程



第1次 超级机器人大战

机种:GB

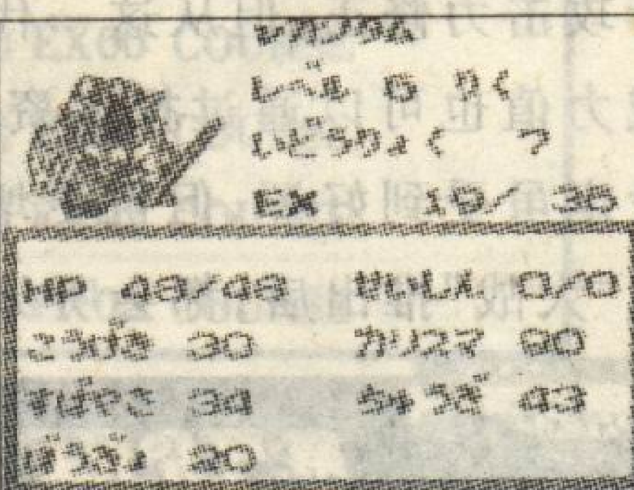
发售日:1991年4月20日

发动!战幕由此拉开



超越动画片作品间界限的共同作战,这便是"机器人大战"系列的最大魅力。著名的巨大机器人集结一堂,演出壮阔的战史……这实在是机器人卡通迷们梦寐以求的事情。而且这些机器人不仅登台演出,还会喊出各自必杀技的名称,说出当年在原作卡通中的经典台词。更棒的是,盖塔队的盖塔Q和德克萨斯迈克、万能侠队的光子X等等,这些在原作卡通片中很少出场的机器人角色,也会成为军团的重要战力。正是从这一作,决定了贯通系列的游戏特色。

早在第一作便确立了作为游戏节目的基本



这个系列的类型,是很典型的战术模拟RPG(S.RPG),从第1作便有着积累经验值提升机器等级(LV)、地形影响作战及移动能力的设定。各类角色的数值设定亦各有特色,如盖塔系普遍"攻击力"(こうげき)高、万能侠系"防御力"(ぼうぎず)高、高达系"敏捷度"(素早力、すばやさ)高。另外,对于说服对手时不可缺的要素"威望(カリスマ)和"正气"(ちゆうぎ)的数值是这一作中的独特设定。

画面、音响的精工细作



本节目有着强烈的"再现原作动画演出"的意识,除了再现各机器人的必杀技及游戏中的音乐以外,还加入了盖塔与盖塔G的分离合体画面。

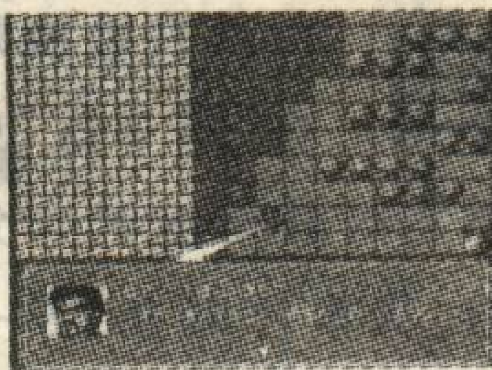


第2次 超级机器人大战

机种:FC

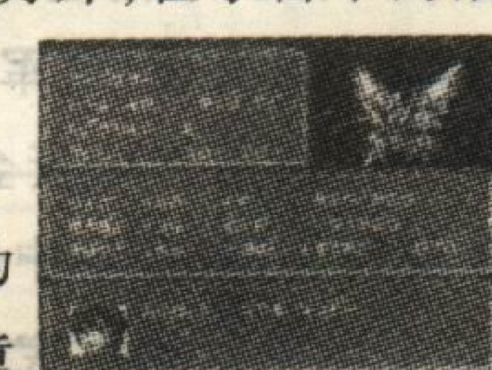
发售:1991年12月29日

导入机师系统,战争长剧始动



与超级机器人凭借自身意志作战的前作不同,自本作开始为各类机器人都配置了机师。大量人物角色登场,使游戏的故事开始呈现其庞大的系统性。并且剧情中出现了许多关系到以后第三次、EX以及第四次大战的情节的伏笔。另外,在宇宙中的战斗也在本集开始出现。

全新的原创角色登场



并非电视卡通作品的角色,而完全为游戏所创作的原创角色及机器人登场,这意味着在那些卡通片原作中所没有的,更为广阔的情节即将展开。

同时攻击许多敌人!地图兵器登场

初次登场的原创机器人——魔装机神塞巴斯塔装备着一种名叫念动闪光的新型武器。此类武器的最大特点便是不切入战斗画面,直接在地图画面攻击射程范围内的所有敌人,而且不会受到反击,因此得名地图兵器。

超级机器人军团乘坐战舰出现



在前作中登场的部队单位只是超级机器人们而已,从"第2次"开始著名的高达旗舰"白色要塞(木马号)"等等敌我方的战舰也作为部队单位而活跃。其能够对己方战机进行收容、修复的特性,更令游戏增加了战略性。

宝物商店——"第2次"独有的设定



与前作在地图上可以发现宝物或装甲情形有所改变,本作中在地图上出现了宝物商店。战斗得来的资金,便可用于在此处购买宝物。但这个商店只在本作开张,以后各代中便不再出现。



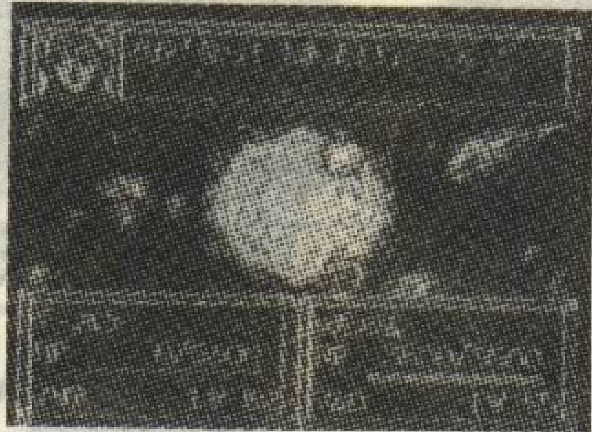
第3次 超级机器人大战

机种:SFC

发售日:1993年7月23日

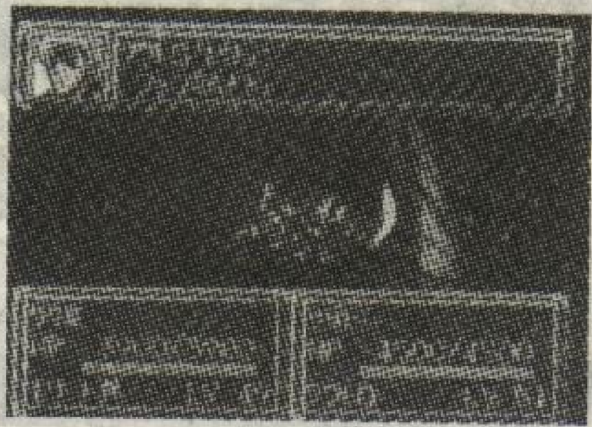
迫力!真实!飞跃的画面质素

在超任的机能帮助下,画面的水准有了脱胎换骨的进化,爆炸的描绘更具迫力,角色的头像也更为真实和细致。



激烈的战斗场地背景出现

在FC和GB版所没有的战斗画面时的背景,在这一作中首次加入。从新早乙女研究所到殖民卫星,都可以在战斗的背景画面找到。此外,武器的外型和效果,也描绘得十分逼真。



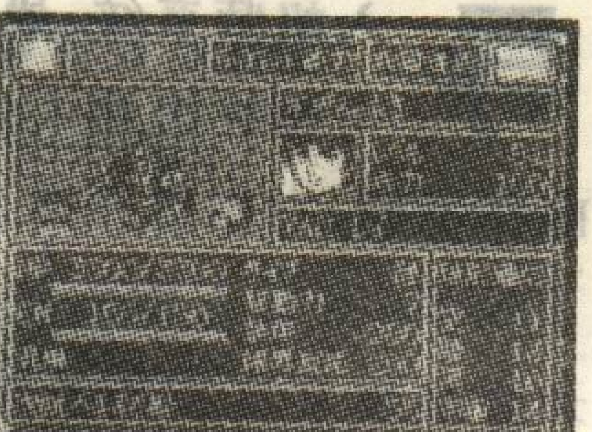
充满动感的变形、合体DEMO

迄本集为止,"机器人大战"中合体动作的视觉展示画面,在这一集向动画DEMO进行了质的飞跃。本集中以盖塔与盖塔G各自的变形合体,到超电磁V的合作都以卡通片原作中的动画片断作为原型来制作。特别是盖塔(3)合体时,先由JUGGAR号将机体变为水平状态与EAGLE号对接,最后再由BEAR号从上方落下来合成盖塔3,再现了原作动画中的基本组合程序。



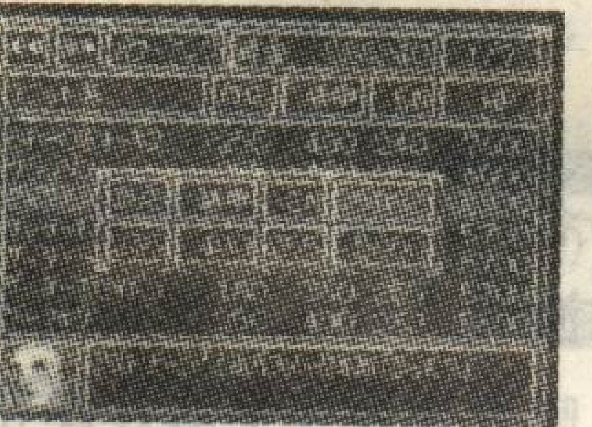
自由自在地换乘机体

在"第2次"中,自军的机器人全都是与其对应机师分配好了,无法变更的,从本作起在同一个操作系内可以进行换乘。例如阿姆罗便可像Z高达中的情节一样换乘高达MK Ⅱ,当然也可以换乘其它MS系机体。



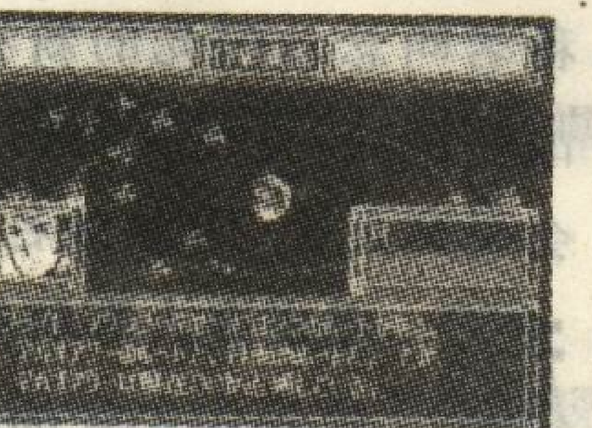
强敌出现!自军机体也要进行强化

在前作中资金的用途,是购入宝物及修复在战斗中毁坏的机体。"第3次"中已没有购入宝物的概念,金钱除用于修复机体外,还增加了机体强化这一指令,机器人的HP、装甲、能量等能力值都可以得到提升。



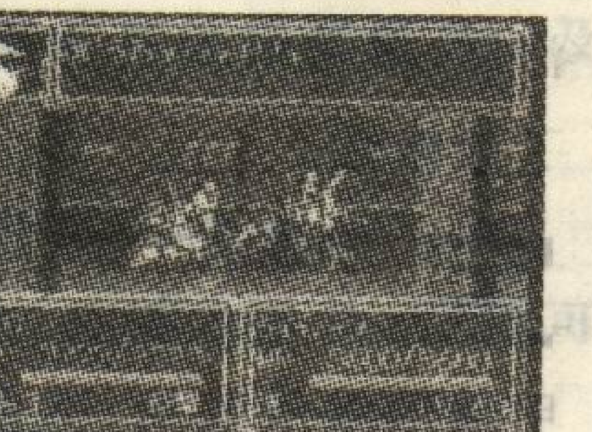
吸引人反复进行游戏的多分支剧情系统登场

根据游戏者在分歧点的选择、行动、完成一定情节时所用的时间(回合数)等,会令前进路线及发生的事件产生变化的多线式剧情,在本作中首次被采用。因此,只玩一遍肯定无法到达某些情节,甚至还有些版面是隐藏情节……



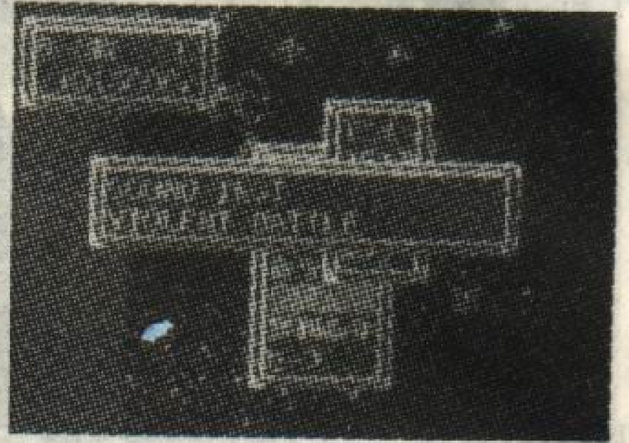
设定值上升!强敌的HP是……?!

第一作中的部队单位,HP控制在两位数(最高的金属大魔怪HP为92)在"第2次"中上升至四位数(最强的是比安博士作为最终BOSS时所驾的巴尔西昂,HP6290)。而在"第3次"中,HP值终于登上了五位数的台阶,只要对手的HP没有被打到一万以下便不会显示目前与最大的HP值而呈现????的状态,怎样攻击也看不到效果,令玩家增添了紧张感。



音乐测试机能?

再现原作动画片BGM,欣赏"超级机器人大战"系列音乐的音乐测试模式亦出现了。只要在菜单画面时"系统(システム)"这一项内,将光标停在"音响(サウンド)"项目上,按SELECT+A键即可选择了。





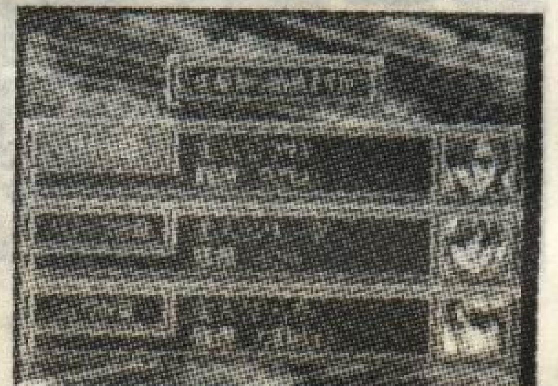
超级机器人大战EX

机种:SFC

发售日:1994年3月25日

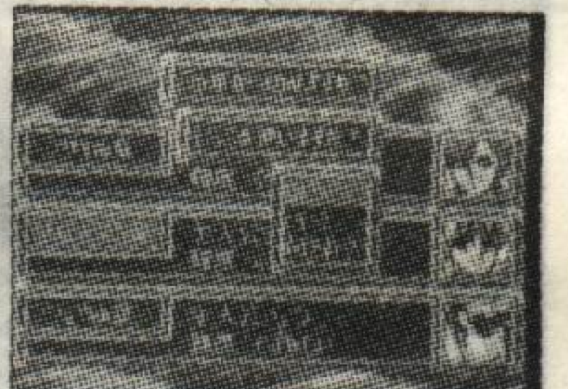
选择难度适合的剧情

有着难度不同的两段剧情可以在一开始进行选择,这就是简单级的安藤正树之章与难度适中的琉妮之章。只要将两人之一的情节完成,便会出现高难度的白河愁之章可以选择。可根据玩家的熟练度来选择剧情,便是"EX"最大的特征。



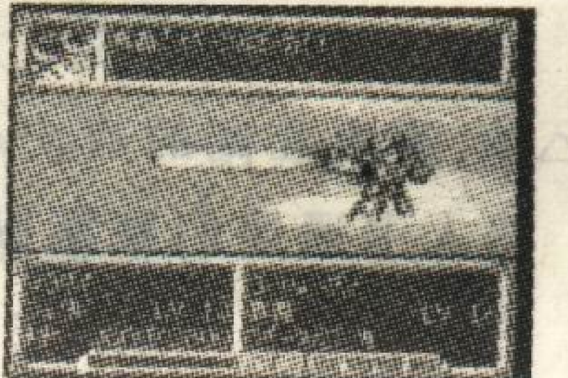
话题性的新系统ISS

"EX"新加入了名为"互动剧情系统"(简称ISS)的程式编排,只要选择使用后,不同人物故事中的事件便会相互影响,例如正树之章中发生的事件若与琉妮有关,选择ISS后在琉妮之章也一定会发生。这就是"EX"对并列的3位主人公之间情节的处理方法。



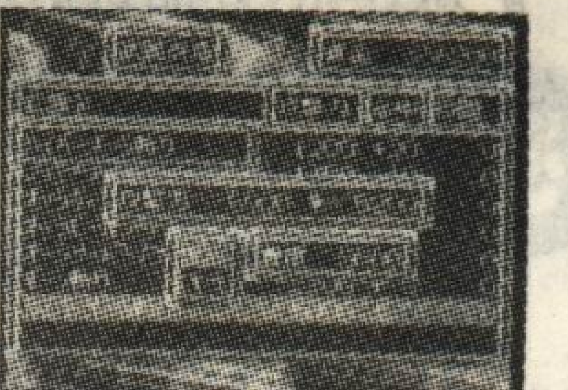
敌方体力数值(HP)表示方法也发生了变化

无论敌方或我方,在战斗画面被攻击时才会在视窗上显示出HP值,而攻击侧视窗的相应位置上,会显示正在使用的武器名称若此时攻击的角色正在使用何种精神指令。



不仅机体,机器人的必杀武器也会得到强化

在"第3次"中武器的基本攻击力数值是被设定好无法增减的,只能实战中靠使用者的远、近攻击力、等级与气力来进行攻击力修正。但从这一代起,武器的基本威力值也可以通过投入资金进行改造的方式来得到提升。这一设定虽受到好评,但也更增加了资金的重要性,从"EX"至今,每代"大战"推出后,都会听见一片来自玩家抱怨资金不足的声音。





第4次 超级机器人大战

机种:SFC

发售日:1995年3月17日

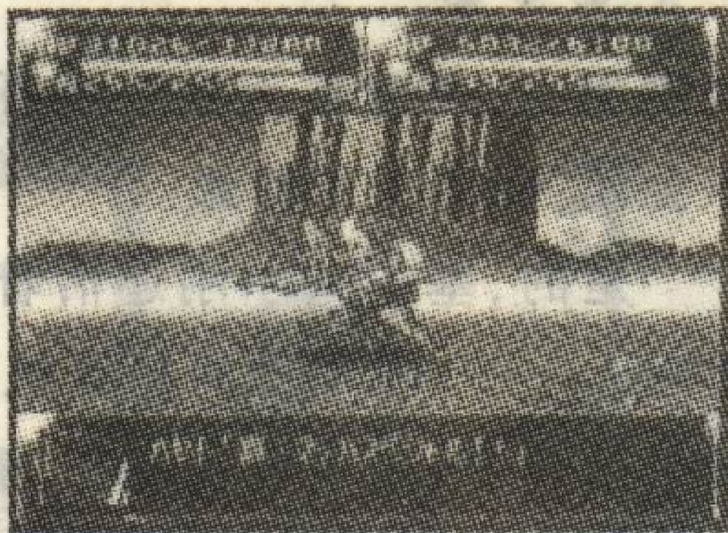
主人公是玩家的分身!连爱机也可以进行选择

终于做为玩家分身的角色,及其爱机都被导入"大战"的世界中。玩家可以在游戏开始前为原创角色设定姓名、生日、血型、性格等,在游戏中盘登场的主人公专用机也可以进行名称变



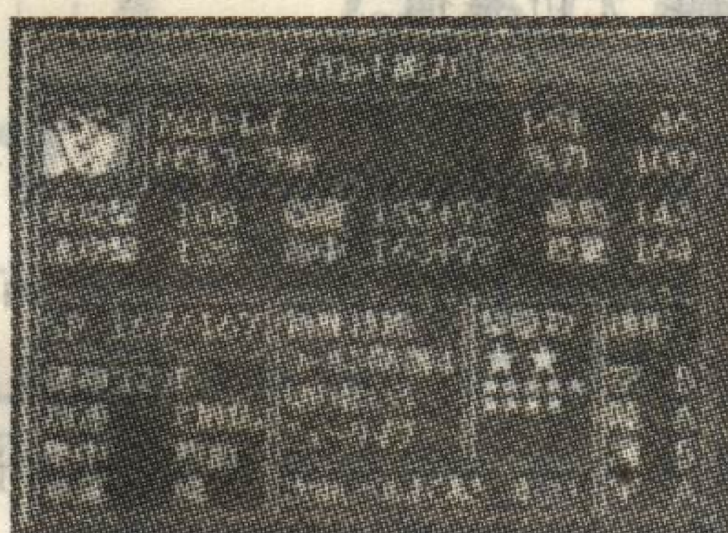
更及机体颜色选择。并且主角所乘的机器人是会随初期设定操作系的不同而在外型,性能方面迥异的。

令人血脉贲张的战斗画面



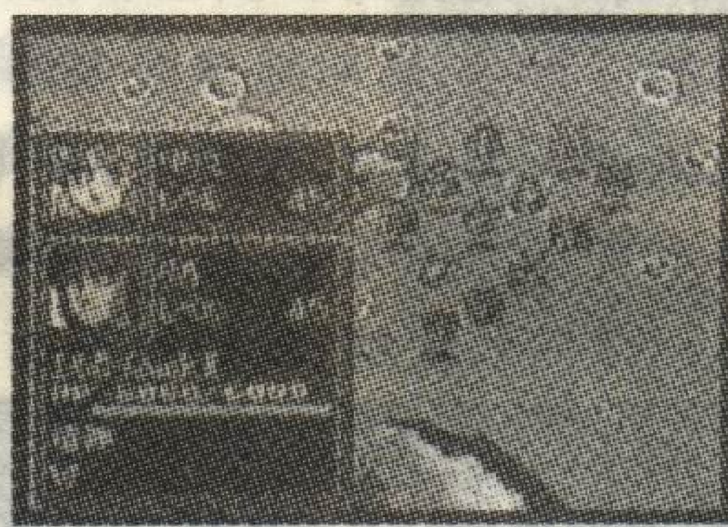
在战斗画面中机器人们各自的专用武器有了细密的描绘。另外战机在作回避动作及发挥光线防御、盾防御等能力时的演出,还有武器的效果等等,都最大限度地发挥了超任的机能,将精彩的画面表现推向极致。

更细致进化能力设定



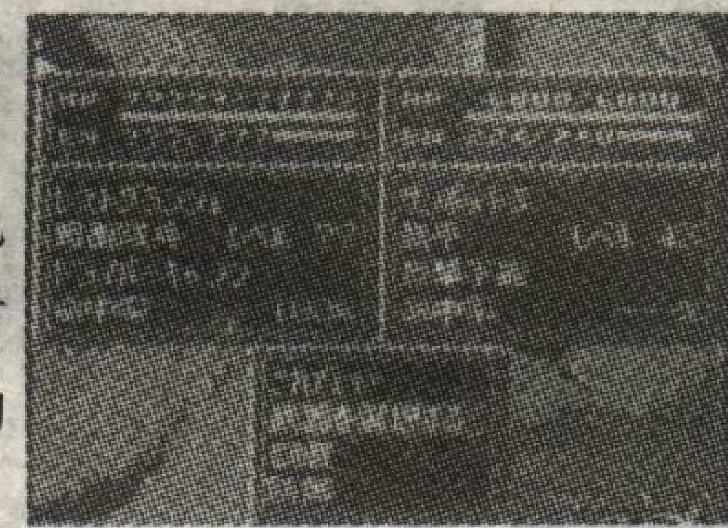
角色的能力与状态值有了更细致的分类,象远攻击与近攻击的能力值区分,同伴或敌方被击落时气力上升等。另外加入了"特殊技能"的设定,例如阿姆罗、卡缪等机动战士系中部分角色才的"NEW TYPE"能力,关系到能否使用念动制导兵器等。另外,机器人的大小参考卡通原作中的设定,分成了四种规格,机体越小的战斗单位,被攻击时越容易进行回避。

同行的精灵帮助作战



从"第3次"以后的盖塔合体,"EX"开始登场的战国魔神,以及超电磁合体V、超兽机神等等,都遵循着原作设定,由多位机师共同操作一台机器,而精神指令则可使用多人份的。在本作中,再加入了"精灵"的系统,圣战士和重战机系部队单位,都是可以有一位精灵与机师一起乘坐战机的,并且使用俩人份精神指令。

反击命令要慎重选择



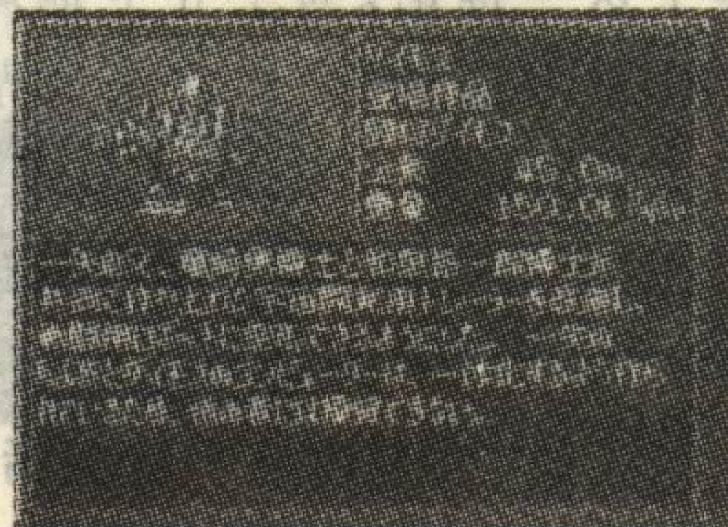
敌方行动时若向我方角色进行攻击,是可以选择种种的就付方式的,防御,或选择反击时使用的武器,要靠玩家来决定。

在没有标记的地方隐藏着宝物



在地图上的某处有宝物存在的第1作系统在这一代复活了,借助各种宝物、装备可以不必消耗资金便令机体得到强化,其中"米诺夫斯基发生机"尤其珍贵,可以令地面单位拥有飞行能力,也可令飞行单位能在地面行动。也有些地方埋着金魂,可以直接得到资金。

更加充实的资料



"第4次"中为玩家准备了"机器人大图鉴"、"角色大事典"还有"卡拉OK"模式!"事典"中交待的是登场角色们在原作中的背景资料。另外在"大图鉴"中出现的是不论敌方、己方只要是在所玩的情节登场过的机体都会被收录进来,以便供玩家查阅,当然百分之百的完成具有一定的难度。

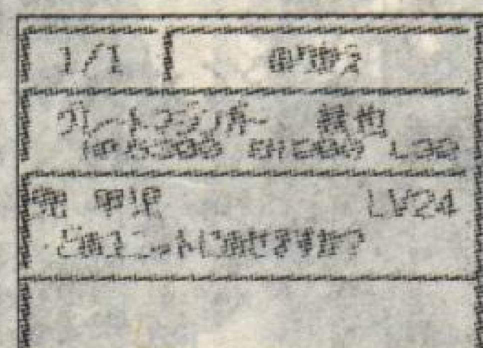


第2次 超级机器人大战G

机种:GB

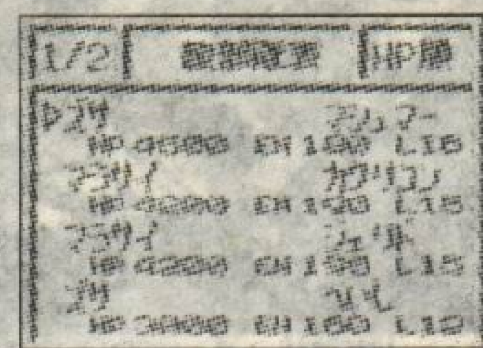
发售日:1995年6月30日

全新!另一个"第2次"



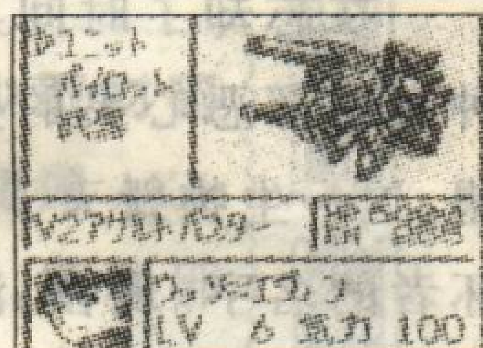
"第2次G"是FC版"第2次"向GB移植的作品,但加入了"第2次"以后的SFC版"第3次"、"EX"至"第4次"的系统。与原先的"第2次"不同,自由度更高。可以进行同系列的战机换乘及机体、武器的改造等玩家们熟悉的系统操作。

一目了然的敌方与己方部队表



己方部队的战斗单位数及其状态(等级、现在的HP等),可以轻松检索部队表系统。在"第2次G"中,不仅可以查看己方,也可以查看敌军部队单位了。这个在"第二次G"中开始采用的系统,,使玩家制订战略时更加轻松便利!

令人惊喜!将战机进行完全改造时会?



使用资金,将战机的HP、EN、反应、装甲四个项目全部改到MAX的第7阶段时,机体会发生变化,比如装甲会强化为超合金Z、或是出现使能量攻击无效化的光子屏障等。其中V2高达,若进行完全改造,更会使整个机体从外外形到武器都产生变化,强化V2重装机。



第4次 超级机器人大战S

机种:PS

发售日:1996年1月26日

听到熟悉的角色喊出令人怀念的台词



由原作动画中配音演员们参加游戏角色的配音制作,是玩家们共同的梦想,令游戏更增添了亲切感。

逼真迫近的CG动画



片头和主角专用机变形时均有出色的3DCG形态DEMO插入,是前所未有的安排。

其它的"大战"游戏作品

至今为止,除上述的作品外,与"大战"内容相关、类型相同的作品,还有在SFC推出的"魔装机神",与PS的"新大战"。不过,两剧中的机器人全是正常尺寸出场,与"大战"系列风格不大到一致,而且,剧情上也没有特别直接的联系,这里便不多做介绍,关于魔装机神的故事请参看后面的"大战史"及"原作检索"。

最后,便只剩下SS版最新的"大战F"要提一下了,"F"发卖前便在宣传中有"另一个第4次"相同。不过,加入了更多的新角色,而且插入了更多原作动画,系统上参考以往各代作了更完善的修正。首先地图画面上无法再角SFC或PS版那样捡到道具,而要在击落敌方首脑的战机时凭运气取得;其次,敌人的数值在交手前若不用"侦察"就无从得知是"第4次"的特点,而HP很高的敌人若不将其HP打到一万以下便无法显示HP值这一点,则从"第3次"、"EX"继承下来。

二、超级机器人大战史



★第1次 超级机器人大战

在忘却了时间与空间的地方……在广阔的黑暗宇宙中，一种有着邪恶心灵的生物诞生了。为了满足自己杀戮与破坏的欲望，这一生物毁灭了不计其数的天体。基尔基尔刚……这就是破坏者的名字。现在，满足了破坏欲和食欲的它，将目光投向银河一隅正闪着青色光辉的星星……

来到"星"的基尔基尔刚，视线被正在这里活动着的众多超级机器人所吸引。对机器人们多彩而强大的能力产生兴趣的它，产生了要支配这些家伙的念头，因此立刻对星球上的机器人们发动了攻击。在它所发出的怪异电波作用下，这颗星球上三种类系列的机器人——高达、万能侠Z与盖塔合体，及它们各自的后继机和友军们，几乎全都失去自我，被基尔基尔刚所操纵，而形成了以宇宙怪兽为中心的统一的军事力量。

但是，也有极少数的机器人英雄，从基尔基尔刚的支配中逃了出来，并且在压倒性的不利状况下，开始对宇宙怪兽的暴力统治进行反抗。在他们的活跃下，逃离基尔基尔刚的邪恶支配，愿将力量借给英雄们的机器人一个又一个地增加，并成立由高达、万能侠、盖塔三类机器人组成的超级机器人混成军团。对受宇宙怪兽支配的机器人们，或说服，或打败，持续艰苦的战斗。

从占领敌人的监狱之塔、解放同伴们之战开始，他们在森林、河川赢得了一次一次胜利。到打败基尔基尔刚的干部麦撒拉与参谋皮克多隆的军队，解放祖安基地为止，已夺回了半个星球的地盘。

失尽脸面的皮克多隆，将超级机器人军团引入被称作"死之迷宫"的陷井，在这里超级机器人的武器和机动性都受到限制，但在大家一起辛苦奋斗下，最终还是摆脱了困境。急躁的皮克多隆在群岛海域布阵并亲自出马，欲借地形优势消灭超级机器人军团，但无论他怎样费尽心机，终于还是倒在了正义的剑下。

超级机器人军团，终于与行星的霸者基尔基尔刚对峙了。以强大的攻击、防御力以及生命力而自傲的基尔基尔刚，其真正姿态，是从肋下生出三对巨足的食肉恐龙。超级机器人军团毫不畏惧，凭着万能侠的能量，高达的敏捷、盖塔的变形能力等特长，向宇宙怪兽及其军团发起了挑战。经过壮绝的战斗，终于令基尔基尔刚倒下，便就在大家要高呼胜利时，基尔基尔刚留下一句"我不会死"而消失了踪影。

是的，基尔基尔刚还活着，而且其外形，变成了狂暴的破坏之巨人……。在惊愕的超级机器人们面前，巨大的机动装甲大扎姆也出现了。死斗再次展开。最终，机器人们还是活了下来，但这时的完全体基尔基尔刚，已经拥有了能将超级机器人的能源吸收，转化为自己力量的恐怖能力。也就是说，多强的武器似乎都拿它无可奈何。

一筹莫展的困境中，最后的对策产生了，这就是让基尔基尔刚取得超出极限的能量，这样，便会因超饱和状态引发其自爆。

但是，为此要在对付宇宙怪兽周围的敌人时尽可能节约能源，以保证将能量最大限度地注入基尔基尔刚体内。谁都清楚这是一个极为冒险而且困难的计划，但是要为这颗行星的明天带来希望，便没有别的选择。最后的作战终于开始，而且超级机器人们获得了胜利，令宇宙怪兽无法再度复活，最终取回了行星的和平。

……这便是在发生在银河系的一次著名战争。后来以太阳系第三行星，名叫地球的天体为舞台，演出了更为壮大辉煌的超级机器人大战史，在那里，有许多战士正与强大的邪恶军团持续着艰苦卓绝的斗争。然而，有着正义、爱心和不屈不挠的勇气，加上同伴间的团结，我们的英雄一定可以得到最后的胜利。



★第2次 超级机器人大战(G)

"在宇宙中遥远的地方，有着以地球为目标的强大敌人存在。"天才科学家比安·佐尔达克，终于从自己的研究中完全证实了这一推论。为了守卫地球，他成立了名叫Divine Crusaders(DC)的秘组织，力图将全世界的军事力集合在一起，因为要对抗来袭的异星人军队，必须建成超越国家、民族界限的统合地球军。在他的呼吁下，世界各地许多超级机器人机师，以他为中心集结。这些人中有和博士抱同样理念的、有藏着野心想要利用这一状况的、也有讨厌平静生活，想追求战争振奋感的，各自怀着不同的机心……

但是，比安博士的行为，已超出了正义的范畴而开始失控，现在的他已变成了一个想用武力征服世界的人。有些人已开始

感觉到这一事实。这就是世界上屈指可数的超级机器人:高达、万能侠Z、盖塔合体的机师,阿姆罗·利、兜甲儿、盖塔队,以及他们的同伴。他们乘坐白色要塞号转战各地,击退DC军,寻找同伴,意图将世界从DC的武力中解放出来。

旅途中,驾驶谜之机器人——赛巴斯塔的少年安藤正树出现了。虽然不知其来历,但确实成为白色要塞军团强有力的增援。而这名叫正树的少年,似乎还与现在身处DC的神秘青年白河愁有着某些不为人知的往事。

在勇敢善战的白色要塞军团面前,DC总帅比安博士终于驾着由他自己开发的究极战斗机器人波尔西昂出现了。第一次战斗以不分胜负告终,但众人已深切感受到波尔西昂压倒性的强大的所带来的威胁感。众人的旗舰更新为亚加玛及新·亚加玛的同时,也换乘了新的强力机器人——U高达、大万能侠、盖塔G。在拉萨的敌人基地内打败DC的猛将多兹鲁后,战场开始移向宇宙。白色要塞队通过在敌士部西罗克的旗舰,在小行星带,以及在月面的一系列战斗,粉碎了宇宙中的DC势力图。其中在月面时遇到过驾着怪异机器人古兰兹的白河愁,但他并没有作战便离开了,其真正用意是什么?他与正树间又究竟有什么仇恨呢?换乘第4旗舰拉·凯拉姆的白色要塞队,为了与DC本队作最后决战,再度回到了地球。

首先在纽约,与宿敌西罗克及其强力机动战士"G·O"激战,之后将宇宙怪兽基尔基尔刚、以及铁假面卡罗佐的部队击溃,终于,在DC的根据地,迎来了最终的决战。

在乘古兰兹的白河愁身旁,比安博士正驾着波尔西昂,等着超级机器人军团的到来。虽然波尔西昂的强大超出想像,但白色要塞的年轻人们也已成长为凌驾DC的强大军事力量!被打败的比安博士,在临终前将保护地球的任务托付给白色要塞队方撒手人间,面对这位走上歧途的天才科学家之死,年轻人们的心情既复杂又沉重。

* * *

关于第2次大战,一般情况下能看到的便是以上的记录,但在大致的流程掩盖下,由国联极秘开发的机械生命体"恶魔高达"被DC作为强大战力而利用,以及反DC军一直受到秘密军事组织利加·米利迪亚的支援之事实,却一直鲜为人知。直到第4次大战后,才有一部分资料被反地球联盟"奥古"披露出来,代号叫"V"和"G"的两种不同系统的高达类型机器人,才得以为世人所知。



★第3次 超级机器人大战

自从第2次超级机器人大战结束,已是半年的时间过去。表面上地球圈又取回了和平,但名叫扎比的家族为了在比安总帅去世后重建DC军而悄悄展开活动。他们以保卫地球做为借口,想要支配人类社会。感到这一危机的各国,结成了代替国联的世界统一机构——地球联邦。朗德·贝尔部队便是在这时做为联邦外围独立部队而设立的,在DC战争中被称为英雄的高达、万能侠Z、盖塔等机器人的机师都是其成员,在素有声望的布莱德舰长指挥下,担负起维持地球治安的任务。

在这段时间里,开始陆续发生联邦军队的战机、机器人及各种军事设施离奇失踪的事件,这是DC所为吗?郎德·贝尔队一面与DC军的强豪"赤色彗星"夏亚·亚兹纳布鲁及"所罗门之恶梦"阿纳贝尔·加托等人交战,周旋,一面追查着事件的真相。而比安博士预言中的异星人军队,此时也来到了地球,那此消失的地球部队的兵器,竟然成了他们的战力!不过朗德·贝尔也迎来了新的同伴,这就是南原科研中心的超电磁V、古代传说中的雷汀、以及谜之青年窝豪破岚万丈的泰坦了,有了这三大超级机器人加入的朗德·贝尔,与DC及异星人两股敌方势力展开激战。

主战场转移到宇宙的朗德·贝尔,在异星人的前哨基地再次遇上了第2次大战时的同伴安藤正树,而基后返回地球之际又得以与比安博士的女儿琉妮·佐尔达克会合。但虽然增强了战力,等待他们的仍是更为凶险的战斗;异星人军团四天王驾驶着强力机体,数次几乎将正树等人逼上穷途末路;而在DC内部欲与异星人联手的扎比家长女姬茜莉亚与反对这一主张的长兄基林两派反目时,西罗克再度冒头,为了报复上次大战中的一箭之仇,向朗德·贝尔展开猛攻!

在更复杂、更强大的敌方势力出现时,盖塔队回到了早乙女研究所,在那里新的盖塔G马上便可投入战斗,然而此时却遭到敌人的猛烈攻击,在这里盖塔队的巴武藏为了保护同伴们而壮烈牺牲。战士们带着悲伤重新奔赴宇宙,与DC的女将哈曼·卡恩遭遇,这时上次大战中的敌方白河愁驾着古兰兹现身,援助英雄们并提出另入朗德·贝尔队,虽然正树对其表示不信任,但认同愁能力的布莱德仍然接受了他。

在月面的旅行中,与异星人四天王之一的梅克波斯遭遇,起初以破岚万丈的同伴们作为人质进行要胁的梅克波斯,被地球人为了使命不惜牺牲的精神及万丈的重情重义而感动,表示友好后离去。之后的朗德·贝尔,陆续在小行星阿克西斯附近击败哈曼所率的DC残党,以及四天王中其余几人,终于来到阿克西斯,向位居异星人四天王之上的总指挥官温德鲁挑战。

异星人总司令温德鲁,虽然看上去只是一位文静秀气的少年,却出人意料地强悍而且残忍,试图劝说他的梅克波斯——温德鲁的兄长,也惨遭他冷酷地杀害。战士们对于异星人的冷血感到恐怖同时燃起难以抑止的怒火,经过惊险的搏斗斯杀,异星人温德鲁终于被朗德·贝尔埋葬在宇宙中。

然而,难以置信的事态发生了,白河愁的古兰兹竟变身为强大的魔神——真·古兰兹,在惊愕的大伙面前傲慢的冷笑浮现在他的脸上;将DC、异星人打败的朗德·贝尔,现在的你们,已经有了与我的真·古兰兹作战的资格!魔性的机器巨人冷冷地

置身于虚空的宇宙中，仿佛在嘲笑英雄们的惊惶失措。愁的真意是什么?而在破坏之魔神威胁下地球的命运将会如何呢?朗德·贝尔真正的战斗，现在即将展开……



★超级机器人大战EX

地底世界拉·基亚斯，这是位于地球内部歪曲的次元空间的世界……在这里，代替科学的是与古时地上界炼金术相近的技术文明。某日，名叫神圣兰古兰王国的大国宫庭魔导师，做出了传说的魔神将会复活的预言，因此为对抗魔神而开始了建造十六架魔装机的计划，而这些魔装机的操纵者，必须是拥有很强"气"力的人，为此，许多"气"力强盛的地上人被召唤到这个世界。

其中，操纵四架最强魔装机之一，魔装机神赛巴斯塔的，便是现在作为朗德贝尔强力增援的安藤正树。而在地上名叫白河愁的人，事实上是兰古兰原王位继承人之一，但却不知为何背叛王族的克里斯托弗·古兰·马克佐特。当正树一路追击白河愁，并参加朗德·贝尔与异星人和DC之战时，兰古兰也正处在战火中。首先是王都在军事暴动中遭破坏，然后是来自相邻的休迪多尼亚斯联合国的进攻。

就在这时，经历了第3次大战的正树回到了兰古兰，并且得知，拉基亚斯还召唤了地上及另一个异世界贝斯特威尔的许多战士，其中包括朗德·贝尔的战友和旧DC的战士们。在甲儿等人以及贝斯特威尔的战士座间翔等的帮助下，正树与休迪多尼亚斯军及长期在拉·基亚斯暗中活动的魔神官卢奥祖进行着斗争，并与兰古兰第一王子菲尔罗德等人合流。

然而，目前兰古兰的将军卡科斯拥护着第三王子迪路斯，公开反对菲尔王子。更令正树吃惊的是，本已在宇宙中被他们击毙的白河愁还活着，而且回到了拉·基亚斯，并与卢奥祖协力，企图让魔神波尔库鲁斯复活。以上种种使拉·基亚斯正面临着空前年危机。

另一方面，完全不了解现状而被召唤到拉·基亚斯的琉妮、阿姆罗和盖塔队等人，一来到此地便被动地与休迪尼亚斯军交战，而后加入了卡科斯将军的阵营，在魔装机神操纵者黄炎龙、迪蒂与贝斯特威尔的女战士卡拉莉亚，还有谜之超时空机器人——战国魔神小组的支援下，虽与正树等人处于不同阵营，亦同样与休迪多尼亚斯军和卢奥祖进行抗争。

但在战斗中，琉妮等人感到卡科斯将军的真正想法，是使用超魔装机艾奥利特的武力统一拉·基亚斯，为追求和平，即使血流成河也在所不惜……从他身上看到自己父亲影子的琉妮，为了制止这一错误想法，与同伴们无奈地展开对卡科斯将军的讨伐……

在战乱不息的拉·基亚斯，为追求和平与统一而迷失方向的，并非只有卡科斯将军一人。正树终于得知菲尔王子为追求"永远的和平"而一手策划了从异世界召唤战士和机器人的行动，他借助地上的科学技术，开发出超魔装机迪拉西克尔，意图以压倒性的武力实现拉·基亚斯的统一。正树怀着矛盾的心情集合同伴打败了菲尔王子，这时的菲尔才吐露出自己在残酷的魔力修行及药物的影响下已命不久长的事实，并将世界的和平托付给正树后气绝身亡。

这时，白河愁仍在为魔神的复活而暗中进行着活动。同伴是魔神官卢奥祖及红莲之莎菲妮，再加上基利特·迈沙等旧DC的战士及科特罗·巴吉纳(夏亚)、佣兵阿哈麦德、以及贝斯特威尔的黑骑士巴恩·班尼克斯等异世界的战士。一行人为进行邪神复活仪式来到了邪神殿。

按照卢奥祖的计划，应当以王族血统的少女莫妮卡作为魔神复活的祭品，莫妮卡也已作好了为所爱的愁而献出生命的准备……熟料，被白河愁用作祭品的，却是魔神官卢奥祖!原来，在第3次大战中作为破坏与混乱之使徒的愁，在一度被杀死后实际已解除了来自魔神的咒缚和控制，在卢奥祖的秘法作用下复活，表面上仍是邪神的信徒，但他令波尔库鲁斯苏醒的真正目的，是要亲手将这个邪神埋葬。对于竟敢控制自己思想，令自己背叛亲人、朋友的家伙，即使是神也绝不饶恕!在暗黑的神殿中，异形的邪神波尔库鲁斯，与英俊的魔人白河愁开始了对决……



★第4次超级机器人大战(S)

距第3次大战结束大约三个月的时间，基于荒废的世界中仍时有暴乱发生的现状态，地球联邦政府在这时通过了放弃宇宙移民而奉行地球至上原则的议案。这一政策受到了各界各阶层的激烈反响，为此在加米托夫准将倡导下联邦成立了维持治安的特殊部队"提坦斯"，提坦斯大量吸收强力的战斗人员，甚至包括部分旧DC的军队。他们对于暴动采取了极强硬甚至可称

残暴但颇见成效的镇压行动，令联邦重获人望，同时也使各界被迫认可地球至上主义的政策。

另一方面，朗德·贝尔因为在拉·基亚斯事件中大量人员长期不出现执行任务而遭到军内高层的强压，使权利，规模大幅度收缩，在支持他们的考文中将尽力维持下，才得以免遭解散的命运。

这时，地球周边的势力纷纷崛起，首先是随扎比家崩坏而溃散的旧DC，分别以哈曼在小行星阿克西斯拥立幼主美妮瓦·扎比而组成的新DC，和住在火星的机械化人类之首领冬·佐沙以正统之名率领的元祖DC两派而延续下来。另外，反对联邦政府及提坦斯作法的布列克斯准将，与科特罗·巴吉纳大尉(夏亚)、以及基利亚姆等志士成立的反联邦组织"奥古"，也以宇宙殖民卫星SIDE 1为根据地开始了活动。整个地球及附近的宙域，正处于一触即发的紧张空气中。

在这样的紧张气氛中，朗德·贝尔队遇到了名叫塔巴·迈罗德的异星人及其同伴，并且从塔巴处，听到其故乡星球的敌人波赛达尔军开始入侵地球的情报。更增添了危机感的朗德·贝尔正准备应付紧张的局面，却又同时受到提坦斯的干涉，而且新的异星人盖佐克军团、以及异世界贝斯特威尔等各路敌对势力也出现在地球上……看似偶然的事件如此连续地发生，事态已混乱到了极点，朗德·贝尔更因与提坦斯的争端被诬为叛军。所幸超电磁V、雷汀及大万能侠等同伴陆续与本队会合，而且增加了兽战机队、神一族、戴莫科技工业等新的战力，并得到了破岚财团的财力援助，从此以布莱德为首的朗德·贝尔得以作为独立部队继续作战。

对应复杂的战局，朗德·贝尔兵分两路，去完成各自的使命，当他们再度会合，得到了再度来到地面的安藤正树加盟。之后在考文中将的推荐下，朗德·贝尔与奥古合作，成功地在达卡尔协助奥古向全世界披露提坦斯的暴行。

受白河愁之约前往新宿途中，在早乙女研究所流龙马一行又惊又喜地得到了因试验事故而发生异变产生的强力机器人真·盖塔，又一次"偶然"的发生，使正树更确信白河愁掌握着这一切混乱发生的根源。

在新宿与白河愁会面时，正遇上此次异星人联星的总司令萨萨纳恩率手下出现。在这里白河愁说出了事件的一些内幕，原来数年前愁参考异星技术制造古兰兹过程中，当时负责与国联秘密往来的异星人首席书记官萨萨纳恩曾透露过他的计划，引起包括近一年间爆发多次大战在内众多"偶然"事件频发的根源，便是异星人以各种方式向人类提供科学技术一事。萨萨纳恩认为，地球人虽然知性低下但却天生好战，因此向地球提供科学素材，很快会变成军事上的技术成果，这军事技术又可以为萨萨纳恩所用。而当白河愁解开最后一大课题即战国魔神的神秘陨石能量之谜并将其实际应用于古兰兹的系统中后，萨萨纳恩眼中这个作为实验场所的地球也就失去了价值，作为不合格宇宙文明的地球人也就没有继续存在的必要，当年的比安博士，也是预见到这一点才成立了"DC"……

被激怒的朗德·贝尔军团一路追击着异星人军团，途中先后击败为在联邦失去地位而前来复仇的提坦斯、来自异世界争夺地上霸权的贝斯特威尔军团、以及来自塔巴故乡的波赛达尔军、还有哈曼属下的新DC军等。并且在宇宙中意外地遇到第3次大战中前异星人四天王之一，本被认为已遭杀害的梅克波斯。从梅克波斯处得知他们与萨萨纳恩属于同一文明体系的异星人，而且目前异星人的最上层中，坚持要与地球作战的顽固派实际仅萨萨纳恩一人。

来到火星的朗德·贝尔，以闪电般的攻势击破了与萨萨纳恩结成同盟的机械化人类——冬·佐沙所领导的DC之防线，随之攻向火星的异星人军团大本营。在这颗红色星球上，人类的勇士们将与萨萨纳恩进行一场决定地球命运的最终决斗。

三、原作品总合大检索

在以往各代"机器人大战"中，出现不计其数的Q版超级战士，但对它们出身的原作，迷友们是否有充分的了解呢？实际上，"大战"中的机器人，有些并非来自动画片，而是出自漫画、游戏、甚至小说中，我们来一起回顾一下吧！

☆万能侠(MAZINGAR)Z

媒体：卡通片　　登场年份：1972

任何一个时代都会有野心家存在，而这类人一旦拥有足够的条件，便会将自己的野心付诸行动。地狱博士便是这样一个同时掌握着巨大财富与高度发达技术力的人物，他凭借机械兽军团的力量，不断地扩大自己的地下帝国。



挺身而出的是名叫兜甲儿的热血少年，他驾驶着祖父兜十藏博士留下来的宝贵遗产——超合金Z制作，以光子力驱动的机械魔神"万能侠Z"，在以弓教授为首的光子力科学所的协助下，与地狱博士的机械兽军团进行着不屈的战斗。

这部由永井豪大师原作的机器人战争作品，在日本机器人卡通史上居于泰斗的地位。首先，这是除横山光辉的"铁人28号"与手冢的"阿童木"之外，最早机器人题材的作品，如果从典型性方面，可以说这是符合超级机器人特征的第一部。

除了经典意义之外，其商业上的成功也是不容置疑的，这一点从各代"大战"几乎都让甲儿和他的万能侠Z在游戏中最早出场便足以为证。时至今日，不仅甲儿本人，连同弓教授的千金纱也加和那位比甲儿更加豪迈鲁莽的青年包斯以及他们所驾的"女万能侠戴安娜A"及"包斯铁人"(一译"大铁牛")，都仍被无数怀旧的卡通迷所喜爱。



万能侠Z在机能方面，具备了SUPER系的典型特征：装甲坚固、耐战性高、火力强大、必杀技气势夺人。应当说，它是以后众多超级机器人的样版。只有一点不太符合之后标准：万能侠Z身高仅18米左右，与高达等REAL系机器人相同。

☆铁甲万能侠

媒体:卡通片　　登场年份 1974



由于兜甲儿及万能侠Z的活跃,地狱博士与地下帝国的野心被阻止。然而,新的敌人登场了!这就是以暗黑大将军为首的战斗兽军团,这些战斗兽较之地下帝国的机械兽更为强悍,在大群战斗兽的攻势下,甚至万能侠Z也有点难以应付……

带来希望的新型万能侠出现了!这就是名叫剑铁也的少年所驾驶的大万能侠,这架有着比Z更加坚固装甲和更强大力量的万能侠,出自原本被认为在事故中丧生的甲儿之父兜剑藏之手。以半机器人形态生存下来的剑藏,早已预见到以万能侠Z的程度有一天会无法应付战斗,所以秘密开发了大万能侠并培养出驾驶它的铁也来接替Z的使命。与纱也加一样,铁也同样有一位女性助手炎珍,驾驶维娜斯A与他并肩作战。

在铁也与战斗兽军团苦战接近高潮时,兜甲儿驾着万能侠Z复出了!强化的万能侠Z与大万能侠一起粉碎机械兽帝国的这段故事,出现在"万能侠"的剧场版动画中。而甲儿的万能侠Z得到强化的情节,在PS的"新·超级机器人大战"中可以看到,强化后的Z只要当甲儿的战意(气力)到达130便可引发潜在的光子能量,从而变得更强。虽然在"第2次"到"第4次"中都没有这样的设定,但无论如何甲儿和铁也的两架万能侠,在游戏中都一直是值得信赖的中坚力量。

剑铁也的大万能侠身高25米,较接近SUPER系的标准规格。

☆宇宙圆盘大战争/外星铁甲大魔神

媒体:卡通片　　登场年份:1975



在宇宙的一隅,有一颗名叫弗瑞德的行星,这里的人们凭借数千年文明的高技术力,过着丰足的生活。

繁荣昌盛的状况遭到了其它文明的嫉妒,以织女座第四行星"维加"为首的侵略联合军及野心家雅班大王,先后向弗瑞德星发动进攻。

战火几乎将弗瑞德星烧成了焦土,而且,向地球袭卷而来……

弗瑞德星的王子迪克,与他的妹妹玛琳一起来到了地球。为使地球不再遭到弗瑞德星的命运,化名为宇门大介的迪克,驾着弗瑞德科学结晶的铁甲大魔神,与维加兽、圆盘兽作着不屈不挠的斗争……

同样出自永井豪笔下的这部作品,世界及年代设定上与"万能侠"接轨,在TV版结束后制作的动画剧场版中,迪克与甲儿、铁也相遇并终于携手作战,至此,完成了"万能侠"的故事体系。后来到1984年,东映推出过一部名叫"神王万能侠(GOD)"的作品,讲述名叫火野大和的少年驾驶古代"姆"帝国的守护神"神王"与天龙帝国作战的故事。不过与"万能侠"系列并没有直接关系,而名叫"姆"的古代帝国与后面将写到的"勇者雷汀"中的古代"姆"帝国虽然名称相同,也不必一定将两者联系到一起。

身高30米的铁甲魔神由于是外星球的产物,所以在外形、设定上都与甲儿、铁也的万能侠有所不同,但总体风格十分相近、而且强火力、重装甲的特性也较万能侠有过之无不及。铁甲魔神有脑波感应系统,迪克以外的人若想操作会遭到攻击,这是一个独特的设定,另外,它有着变型、合体的能力,原作中先后有多架能力分别适应陆、海、空、宇宙战的重战机出现,与这些战机合体后可以提升铁甲魔神在该地形的适应能力。驾驶这些战机的人包括迪克的妹妹玛琳、迪克在地球的恋人牧场光,以及兜甲儿等。

☆盖塔合体(GETTER ROBO)

媒体:卡通片　　登场年份:1974



人类的历史上充满着侵略与反侵略的征战,古时的人们要防备来自别国异民族的侵袭,而近未来的人们要防御的则是来自异星球其它种族的攻击。盖塔机器人虽然原本是为宇宙开发而设计制造,但当战争发生后,盖塔在传媒口中便成了科学家早乙女博士为准备迎击爬虫人类的进攻而制出的超级机器人。它由3架独立的战机——飞鹰号、猛虎号及大熊号合体而成,并且随着不同的合体方式可以组成三种形态:空战用的盖塔1、陆战用的盖塔2、海战用的盖塔3。

三架盖塔的机师分别由早乙女达人、神隼人和巴武藏担任,但在恐龙帝国的攻击中早乙女达人很不幸地英年早逝。悲伤的早乙女博士只得寻找新的主驾驶人选,精通格斗技的热血少年流龙马因此成为新的1号机操纵者。

面临恐龙帝国的袭来,凭借龙马的英勇果敢、隼人的沉着冷静、以及武藏的坚韧不拔,三人完美的组合,使盖塔一次又一次打退机器恐龙的攻势。然而在最后决战中,面对前所未见的强敌,盖塔队也面临败北的危险,这时,为了让同伴们赢得战争的最后胜利,巴武藏毅然发动了自爆攻击……

在超级机器人作品中,这架同样出自永井豪笔下的盖塔,经常被人们命来与万能侠Z相提并论。因为万能侠Z是独立型超级机器人的前辈,盖塔则是合体型超级机器人的始祖。前述巴武藏自爆攻击的壮烈情节,在SFC的'第3次"中也得到了再现(请参看本文第二部分的大战史记录),只要玩过"第3次"的朋友一定不会忘记那个场面吧。

初代的盖塔身高38米,靠必杀武器"盖塔能量光束"无论在原作动画还是游戏中都屡建奇功,另外,巴武藏驾驶盖塔3时更练就了让机器人将自己所熟悉的柔道技使用出来的本领,必杀技"大雪山崩落碎"在陆战、海战中对付敌人时,威力殊不亚于空战时流龙马用盖塔使出的能量光束;而神隼人所驾驶的2号机虽没有特别强的必杀技,却有着极高的机动性与残像发生能力,并可以在地中快速移动,加上盖塔队中驾驶技术最好的隼人来控制,几乎没有人可以捕捉到它的动作。上述这种种特点,都在"大战"系列中得到完美再现。



☆盖塔合体(GETTER ROBO)G

媒体:卡通片　　登场年份:1975

为了防止激化的恐龙帝国的攻势,在与恐龙帝国作战接近尾声时,早乙女研究所利用最新的盖塔线技术,制造能量比旧盖塔强大10倍的机器人,这就是盖塔G型。



盖塔G与旧盖塔的组合形态基本相同;由飞龙号、狮虎号、海王号三架战机,以不同组合方式合体成盖塔飞龙、盖塔狮虎、盖塔海王。担任陆海空领域的职责从名称上便不言而喻。流龙马驾驶飞龙、神隼人驾狮虎,而一位名叫车弁庆的棒球少年被选为去世的巴武藏的后继者,驾上了盖塔海王。

加入了车弁庆的盖塔队,立刻便面对着新的敌人,这就是百鬼帝国,双方随之展开了又一场旷日持久的战争。在决战到来之时,神隼人却被百鬼帝国所俘虏,故而令盖塔队又一次陷入苦战,幸而神隼人逃脱出来,令盖塔G得以使用超必杀武器赢得最终胜利。

在游戏作品中,自"大战"第一作起,便没有一集会少了盖塔与及对手机器恐龙们的登场,并且对人物的交待与塑造也是非常认真的,比如在SFC、PS、SS三个版本的"第四次"中,全都加进了弁庆在隼人指导下练习大雪山崩落碎的情节。但奇怪的是,各次"大战"游戏中虽然出现许多机器恐龙之类盖塔敌方战机,却极少出现原作中的敌方人物,只有胡蝶鬼在"第2次"、"第3次"中较多登场。而万能侠故事中的暗黑大将军与地狱博士,还有修罗男爵、破坏伯爵之流便成了甲儿与龙马等人共同的敌人活跃着,机械恐龙军团也理所当然地成了这群家伙的部属。不过,东映确有过一部"大万能侠对盖塔合体",的作品,两部作品的主角们同台演出,令迷家们兴奋不已。



盖塔G身高50米,比起旧盖塔增设了更强的超必杀武器闪光能量弹,从性能上也基本上可以说是旧盖塔的强化版,保持着盖塔1、2、3号的特性。

☆盖塔合体"号"

媒体:漫画　　登场年份:1991



与百鬼帝国决战并将其彻底毁灭,那场战争已是十几年前的历史了……时光流逝,如今的神隼人已成为盖塔队的最高负责人和战术司令,在多年的平静生活后,一场新的战争即将来到他的面前。

野心家兰杜所建立的北极帝国,最强大的军事性团体,当其魔爪伸向世界时,有着锐不可当的气势,而神隼人与他们对抗的兵器,便是新一代的盖塔合体——"号"。

盖塔·号由神隼人及其好友桔博士共同开发,有着不逊于当年盖塔G的战斗能力,基本配置仍然采用三机合体三种形态的方案。不过,主驾驶员一文字号所驾的"盖塔·号"是陆战型、2号驾驶员桔翔的"盖塔·翔"才是空战型、3号机师大道凯的"盖塔·凯"是海战型,在战斗时的主次分上与以往盖塔有所不同。

然而,北极帝国的军力实在太强大了,在阿拉斯加进行决战的结果,是包括盖塔队在内的联合国军与帝国军两败俱伤,盖塔·号也在战斗中完全毁坏。

这时,发生了意想不到的事态:正欲重整旗鼓卷土重来的兰杜,竟然被亲信拉撒斯杀掉了!原来,拉撒斯的真正身份是恐龙帝国的残党,此次夺取北极帝国的势力,重新打出恐龙帝国的旗帜,欲再度称霸地球,并向盖塔队报一箭之仇。

此时的盖塔队陷入空前的危机,但却连一架可以使用的主战机器人也没有。神隼人无奈之下,决定再次起用沉睡在早乙女研究所废墟中的旧盖塔,但令人担心的是:旧盖塔退役后曾进行盖塔能量增幅的实验,却发生了能量失控的事件而导致实验失败。并且,过分凝聚的盖塔能量,竟使盖塔由纯机器人变成类似生体化的"真·盖塔",以外形到内部结构都发生了异变……

恐龙帝国越来越逼近了紧急关头,本已退休隐居深山的流龙马挺身而出,与神隼人一起带着少年们乘坐未经系统测试的真·盖塔升空作战。然而,真·盖塔的能量远非他们想像中那样容易控制,而且,真·盖塔有着将无论生物、机械、全部吸收、融合的恐怖能力,当使用超能量光弹攻击最后的敌人时,就连搭乘盖塔的机师们也遭到了猛烈的精神攻击,其中大道凯竟然遭真·盖塔"吞没",被融合在机体中!精神力较强的流龙马、大道凯等人幸免于难。最后吸收掉对手的盖塔向火星飞去,成为传说中的鬼神……

这便是由永井豪、石川贤两位漫画、卡通名作家联手创作的"盖塔"完结篇的情节。无论是作品中的人物,还是作品外的作者,都经过了十数年才迎来这一大结局。对比前后三作,作者功力提升的程度清晰可见。顺便提一句,游戏中真·盖塔与漫画中的造型并不完全一样,是以BANPRESTO特意请来石川贤重新画的设定稿为基础而绘制的。

在游戏的领域,真·盖塔仅在"第4次"和"新·大战"中登场,细心的人应当还记得游戏中真·盖塔升空后流龙马说过一句"注意!盖塔能量值高得异常!"的台词,幸好在游戏里直到最后真盖塔也没出过乱子。



真·盖塔身高不明,推算起来应当是50米左右吧。

☆勇者雷汀(RAYDEE)

媒体:卡通片　　登场年份:1975



在一万二千年前,地球曾经存在过一块名叫"姆"的大陆,虽然之后它和亚特兰蒂斯一样神秘地消失在地平线上,但姆大陆的血流和文明,仍然悄悄地存续着……

在人类文明社会的今天,姆大陆的后裔苏醒了!一切缘于被封印了万年的大魔妖帝巴拉奥与妖魔王子沙金的复活,随之妖魔帝国的化石兽开始四出肆虐,为祸人间,只有昔日姆大陆的守护神——持有神秘力量的超级机器人雷汀,才能与他们抗衡。

将雷汀从封印之岩唤醒的,便是继承雷汀正统操纵者血统

——古代姆帝国皇族之血的少年飞木光，为了阻止妖魔帝国暴行，并寻找失散的母亲，飞木光驾着雷汀，开始了斗士的生涯。

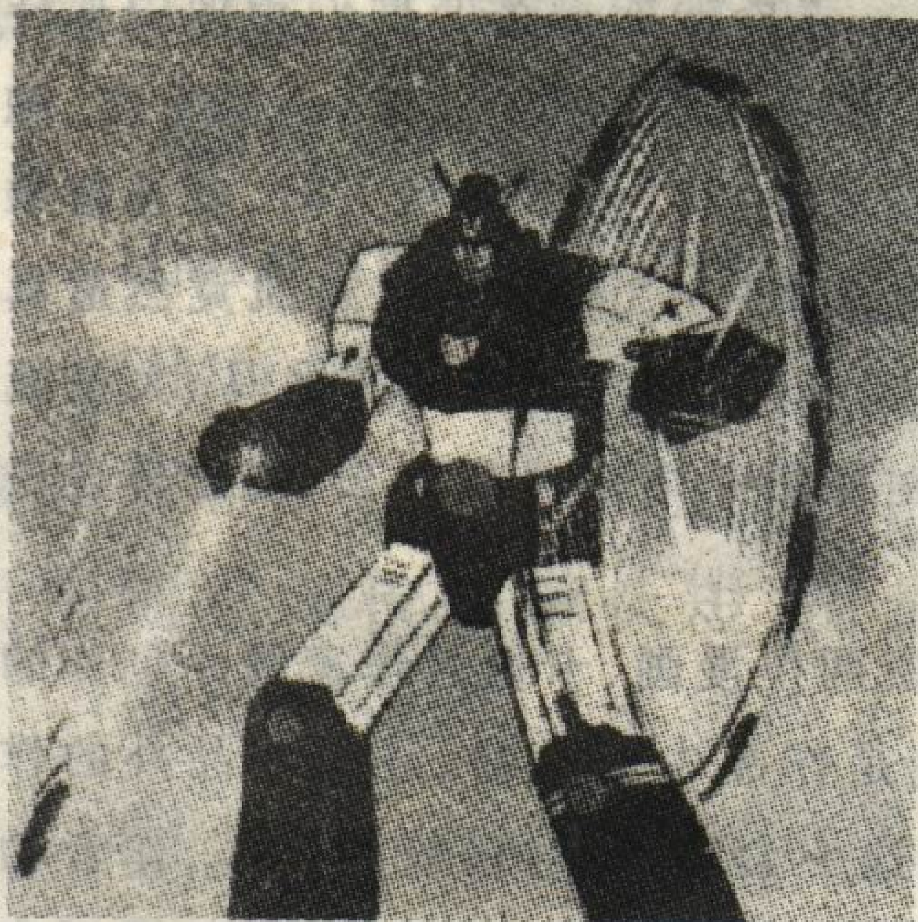
"勇者雷汀"也是日本机器人卡通史上早期经典之一，在"第3次"中，雷汀便以强大战斗单位的姿态登场，光召唤雷汀、与沙金对决等名场面也分别在各代中再现。另外，光取得究极奥义"天神之呼啸"的经过，以及"天神之呼啸"使光的精神严重受损的设定，都在SFC和PS版"第4次S"中被收入，如果光使用"天神呼啸"超过一定次数，更会发生因过度消耗精神力而无法作战的事件。"

雷汀身高52米，是典型的SUPER机器人，在取得天神呼啸之前，超必杀技是将机体变成鸟形，贯穿敌方战机。由于使用古文明的神秘能量，便它也象真·盖塔具有生体化的感觉，这种将机器人设定为半生物体的而非纯机械的东西，对卡通迷和玩家而言更有亲和力吧。



☆超电磁合体(COMBATTER)V

媒体：卡通片　　登扬年份：1976



近未来的某个时代，坎贝尔星球的第一科学家，将灵魂放入巨像的奥莉亚娜女王与其子大将军加尔达向地球发动了军事侵略，他们制造出拥有智能电脑和强大战斗力的熔岩兽，企图凭借熔岩兽军团占领地球。

站出来对这些外星人给予迎头痛击时的，是名叫超电磁合体V的巨大机器人，平时分散为能力各异的战机，由南原博士与四谷博士挑选并训练的五位少年战士驾驶，他们分别是葵豹马、浪花十三、西川大作、南原千鹤、北小介，当五个人的脑波同步形成精神统一时，便可以合体成超电磁V的形态。

超电磁小组的奋斗使他们的获得了一次又一次的胜利，另一方面，不断失利的加尔达变得更加急躁，正当他准备与超电磁V决一死战时，却发现自己的身体结构，竟与平时被自己视作下仆的机器人相同……

超电磁合体V也是超级机器人大战中郎德·贝尔军团的老牌成员，在"第3次"开始，只要有超电磁V登场，必定会与盖塔一样加入它的合体DEMO。在"第4次"中更专门加入了这部作品中，加尔达的女性机器人副官米娅为了加尔达而勇敢挑战超电磁V，以及愤怒的加尔达破坏奥莉亚娜等悲剧性的原作情节。在最新的SS版"大战F"中，更在"第4次"基础上，将豹马与加尔达决斗及奥莉亚娜使用合体系统破坏武器"反超电磁光线"等剧情加了进去。奇怪的是，"F"中豹马失去双手后，义手竟然是"新世纪福音战神"里的特务机构"尼尔夫"提供技术帮助而制成的。

超电磁合体V身高57米，装备着非常丰富多彩的武器，但在游戏中真正既有威力又耐用的，也只有超电磁妖妖等有限几种而已。



☆斗将戴莫斯(DAIMOS)

媒体：卡通片　　登场年份：1978



这是又一场对抗外星人之战的故事，与里希帝尔提督率领的巴姆星机械军团作战的巨大机器人戴莫斯，原本亦不是作战专用，而是龙崎勇博士与和泉振一郎博士为开采新型矿石所开发的一台使用"戴莫光能"驱动的机器人。担任操纵者的是龙崎博士的儿子，学习空手道的少年龙崎一矢。

在夕月京四郎、泉娜娜等同伴的帮助下，龙崎一矢打败了一个又一个强敌，在战斗中，一矢偶然与一位美丽的少女艾莉卡(绘莉佳)相遇，孰料艾莉卡的真正身分，是外星人军团的最高首领里希帝尔之妹……

"斗将戴莫斯"作为老式机器人卡通作品，其主题中有一条在当时较有新鲜意义，这就是敌方角色人性化的一面，无论是艾莉卡与一矢间的爱情，还是里希帝尔与科学家埃泽姆间的友情，都表现出外星人类的丰富情感，而并非象以往多数作品中单纯的凶残好战。在戴莫斯登场的"第4次"中，制作者加入了原作中的许多重要情节，龙崎一矢驾戴莫斯时，使用的"必杀烈风正拳突"，将敌人机器击毁时更有表现铁拳击穿钢板的动画。

游戏中没有变形设定，在原作里平时可以变型成巨大卡车的。戴莫斯身高45米，作为SUPER机器人，其操作系统与众不同：座舱内设有同步传感装置，可以根据一矢本人的手足动作令戴莫斯作出相同的姿态，上面所提到的烈风正拳突及旋风脚等大技都是这样用出来的。这一操作系统的设定与近年大热门的"机动战士传G高达"中的机动斗士的控制方式——至少是设计思想上有点类似。



☆战国魔神(GOSHO EGN)

媒体：卡通片　　登场年份：1981

公元1908年，俄国西伯利亚通古斯地区发生了一场人类史上空前的大爆炸，没有人知道那其实是一颗含有神秘能源的陨石撞击地球所致。因为该陨石已在神秘能量的动力作用下，消失得无影无踪……

然而，陨石的残片仍有少量留在地球上，并且终于被科学家真田博士所获得。在研究中，真田博士发现这种神秘的能量具有进化和成长的特性，并制造出用该能量驱动的巨型机器人"战国魔神"，以对抗一个名叫"黑星帝国"的秘密军事联盟称霸世界的野心。然而没等到战国魔神登场，博士便被黑星帝国袭击身亡。博士之子，真田健太从此被战国魔神小队所保护，与三位战国魔神驾驶员——北条真吾、莉蜜岛田、基利一同成长，随着时光流逝，健太认识到自己可能是陨星能源选中的新人类……

"战国魔神"的卡通片曾由美国某卡通厂商买下版权译名迈克伦一号，之后国内电视台又对美版进行译制并播放，十六岁以上的玩家应当还有印象吧。有趣的是，在"大战"系列中，战国魔神队与他们的对手——黑星军事联盟的三大巨头被设定为从好几十年以前超越时间来到游戏中的"现在"，也就是说，在"大战"中的战国魔神是一台比兜甲儿的万能侠Z还要古老的机器人！

对于他们的事迹，也全是一些老头子如光子力研究所的三博士和破岚财团的老管家时田才能回忆起来……

战国魔神来到"大战"的时代，大约是在"EX"的拉·基亚斯事件发生时，而到"第4次"展开，他们的对手黑星的财团竟然已在商战中将破岚万丈的企业打得很惨，并成为新DC在财政和军事两方面的强援。不过，超越时代的似乎仅仅是个人色彩鲜明的黑星三大干部与战国魔神组的三人而已，其余原作中的角色都没有在"大战"中登场。

战国魔神身高52米，由三架可以分离合体的战机装载在胸甲及双腿的位置而发挥出全部能量其必杀武器波动闪光，在原作的大决战时进化到最强状态，令所有杀人兵器与士兵的武器系统无法发挥威力，而游戏中会对敌人造成重创的波动闪光，是陨石能量在第2阶段，即普通战斗状态时所使用的必杀技。



☆超兽机神(DANCOUGAR)

媒体:卡通片　登场年份:1985

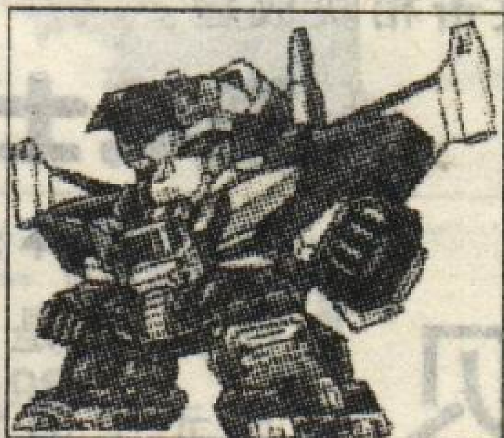


穆盖佐尔巴多斯帝国，是拥有高度科技文明和军事力量的帝国，距今不久的近未来，其帝王为统治人类社会而发动庞大的攻势。在其高科技的军队面前，唯一能与之对抗的战力，就是极东特殊机甲部队，通称"兽战机队"的小组。

该部队由四架可进行人型、猛兽型双向变型的兽战机——鹰战士、战地野豹、战地狮虎、大猛玛组成，机师分别由藤原忍、结城纱罗、式部雅人、司马亮四位青年军官担任，当四机统一行动并且四人都充满斗志而引发野性本能时，便可合体为巨大的战斗机器人——超兽机神。

兽战机队的战斗能力使帝国的侵略活动一再受锉，然而，新的问题降临在他们头上：兽战机队的指挥官，同时是纱罗情人的扎比罗，竟然投降到帝国阵营中，并凭借过人的文才武略得到皇帝的赏识，但野心勃勃的扎比罗，却不会因此而满足，他的计划是杀掉皇帝，自己取而代之……

扎比罗背叛、由超兽机神发明者叶月考太郎博士出任兽战机队司令的情节，在SS版"F"中得到再现，而SFC版"第四次"中，兽战机队在校时的教官，竟然是"斗将戴莫斯"里面顽固的三轮防人长官。剧场版"超兽机神"中，超兽机神的究极必杀技，则在PS"新·大战"中以地图攻击的形态出现。



超兽机神身高34米，在标准的SUPER系合体而言尺寸略小。

☆冲向顶峰

媒体:卡通片　登场年份:1988

这是在人类向宇宙开拓的年代所发生的故事……

从苏联宇航员加加林第一次脱离地球重力圈，实现外太空飞行以来，人类一刻没有停下开拓外空的脚步，并进行着接触外太空生命的准备工作。

然而，来自宇宙其它领域的生命体所持的既有善意也有恶意，当凶暴的宇宙怪兽降临时，地球的和平与宁静也就受到了威胁。因此，地球宇宙军开发出了超合体变形机械"钢巴斯塔"(GUNBASTAR)。



这台巨型机器人由巴斯塔1号、2号两架战机合体而成，机师是两位可爱的少女：典子与香津美。为了守护地球，她们投身于炮火连天的宇宙中坚持着不屈的战斗。

"冲向顶峰"是由日本漫画、动画及插画的大师美树本晴彦担当角色造型设计的一部作品，在SUPER机器人题材的卡通片里要算比较后期的一部作品。钢巴斯塔于最新的SS版"大战F"完结篇登场，成为朗德·贝尔军团强有力的战斗单位。

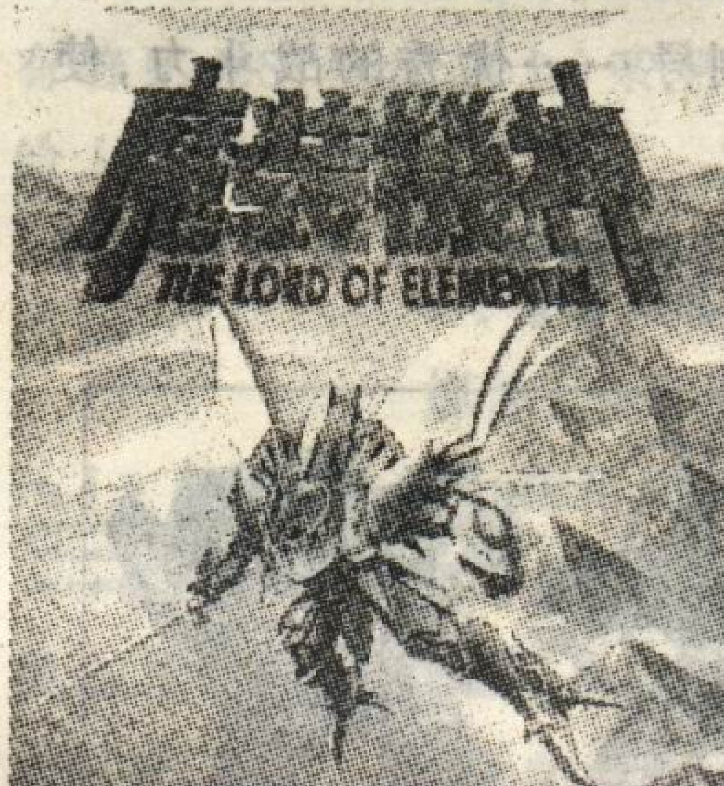
钢巴斯塔全高200米，做为机器人是"大战"中个头最巨大的。实际上，纵观日本机器人卡通史，除了"超时空要塞"系列中的迈克罗斯巨大变形要塞之外，比钢巴斯塔个头大的，只有身高265米的宇宙大帝(GOD SIGMA)而已。



会使用等离子亚光速脚等必杀技和强力武器的钢巴斯塔，是以少女担任机师的珍贵机器人。

☆魔装机神

媒体:游戏(S·RPG)　登场年份:1996



曾经有过"地球的内部存在巨大的空间"的传说，这句话从相对空间的角度只是古人迷信的说法。

但就绝对空间而言，这种说法却是一个事实！在我们所不知道的另一个次元，绝对空间座标却位于我们这个地球的内侧，真的有着一个地表呈反球面形状的世界，这就是拉·基亚斯。

这是一个总面积4亿5千万平方公里，人口达15亿的有精灵和魔法存在的世界，城镇和乡村也像有精灵和魔法师登场的童话中一样，充满着中世纪欧洲的风情，但那里住民的生活水平，却在已进入宇宙时代的人类社会之上……毕竟，这是一个有着5万年历史的世界。

神圣兰古兰王国，是拉·基亚斯最大的国度，在一次占星仪式中，突然得到这样的预言：巨大的魔神，将毁灭兰古兰，并给拉·基亚斯一切生命带来灾难。为了将这预言中的魔神打倒，兰古兰王国开始了制造魔装机的计划。

不过，魔装机并不是单纯的机器人，能操纵魔装机的，必须是拥有强大"气"力的人类，而在拉·基亚斯，人们的"气"普遍低于地上人，因此，必须从地上界进行召唤。并且，十六架魔装机中被称为魔装机神的最强的四架，更会凭自身的意志决定其操纵者……最终，成为四架魔装机神操纵者的全是来自地上的人：炎神古兰威尔的机师黄炎龙、大地神扎姆吉特的机师里卡尔多、水神卡蒂斯的机师迪蒂、以及风之神赛巴斯塔的机师安藤正树。

但是，魔装机操纵者之路绝非平坦而光明的，他们要面对的，不仅是侍奉邪神的魔神官卢奥祖和莎菲妮，还有原本是王家

继承人之一，却不知为何投身于邪神怀抱的克里斯托弗，现在被叫作白河愁的人物。并且，周围的邻国，也开始乘乱向兰古兰发动了侵攻……

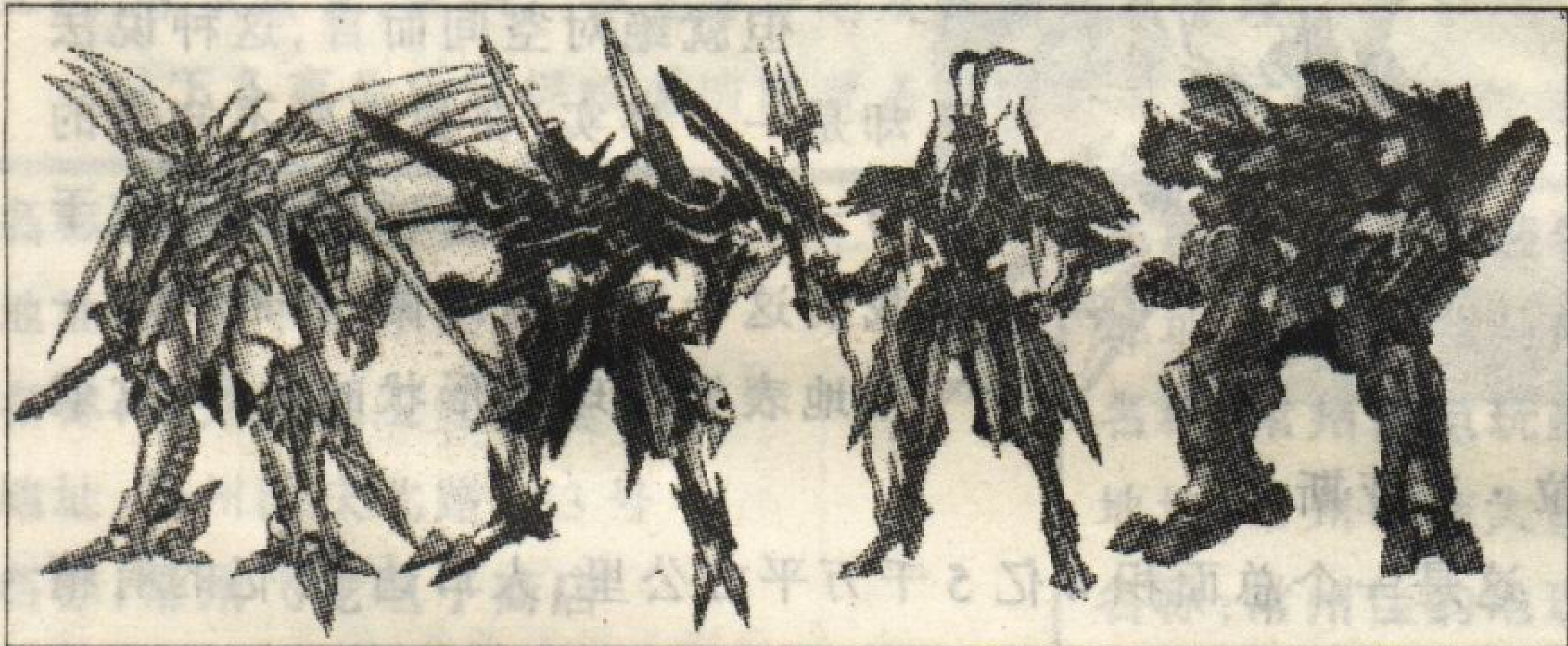
在残酷的战乱中，少年正树先后了失去最敬爱的老师萨奥路特与战友里卡尔多，惨痛的经历使他慢慢成长了起来。战争的最后，王都完全被破坏，愤怒的正树，独自追着白河愁去了地上界……

其后，正树与同伴们，经历地上界的数次机器人大战后，再度回到了拉·基亚斯。由于到此为止的一系列事件，正树与愁的紧张关系已大为缓和、扎姆吉特找到了新的主人贵家零、地上界著名的比安博士之女——琉妮·佐达克与正树一起来到了地底世界……但拉·基亚斯的危机仍然存在，某些野心家们正为了霸权等目标而各自笄着阴谋，本应已死的卢奥祖也仍然活着并继续在暗中进行着活动……拉·基亚斯的命运究竟会怎样？在第4次大战结束时携莎菲妮、莫妮卡一起离去的白河愁又身在何方？

"魔装机神"这款GAME作品发售于"第4次"之后，所以与其说它是"大战"中魔装机系的原作，不如说它是解释"大战"里诸多及因果的补充作品。

魔装机本身也是一种神奇的机器，能飞行的特性，形态各异的地图攻击武器，高机动性、强大的必杀武器等等，使它们可以说兼备了SUPER与REAL系的优点，而每架魔装机神都装备的精灵浮游炮，令人想起NEW TYPE型高达的念动制导炮，但却是靠机师的精神产生出的精灵体来制导……优秀的战斗力，使魔装机无愧于原创主角的地位。

魔装机系的平均身高为28米，可称有SUPER系规模与特征的REAL系——S·REAL机器人。



☆无敌超人扎博特(ZABOT)3

媒体：卡通片　登场年份：1977

早在二百多年前的江户时代，曾经有一些外星人来到地球，并在日本列岛的骏河湾、东京湾、取访湖三处定居，而且生存至今……这就是被称为神一族的家族。他们来自遥远的皮亚尔星球，那里曾有极繁荣进步的文明，但却被名叫盖佐克的宇宙侵略者毁灭了。



盖佐克是专门从事破坏与毁灭的文明灭绝者，当初神一族侥幸逃离其毒手而来到地球延续下来，但现在，盖佐克的毒手又伸向了地球！神一族的后代——神胜平、神江宇宙太、神北惠子，三个还是初中学生的孩子，被迫驾着几百年前祖先宇宙船上留下来的战斗机械投入了战斗，当三人所乘的战机来到一起，便可以合体为巨大的机器人——扎博特3。

扎博特3也是在"第4次"中初次登场的机器人，原作中胜平的小伙伴阿奇遭盖佐克捉走并被在体内放入炸弹而惨死的情节，同样在游戏中出现。不过，随玩家行动的不同，其事件也可能不会发生。



扎博特3全高60米，以必杀技月芒攻击而著名，在游戏的后期，还会加入更强的念动能量炮等武器。

☆无敌钢人泰坦(DAITAN)3

媒体：卡通片　登场年份：1980

拥有长生不死的身躯，是自古以来许多人的愿望，然而，追求"不死"的过程中，往往有人会走入岐途。



以科技成就获得收益并建立巨大财团的科学家破岚创造，为实现自己将人类强化改造为机械化生命的设想，在火星建立机械化人类的根据地。虽然动机不错，但产生的却是冷血而残忍的机械化人形，并且，他们想要进而支配地球……

知道这一阴谋并能够起而对抗机械人类的只有一个人，这便是破岚创造之子，破岚万丈。当破岚博士疯狂到甚至开始用自己的家人作实验品时，只有万丈从火星逃了出来，回到地球的他，在管家时田加里森的帮助下，与机械人类展开对战。

万丈用以战斗的是机械人类实验用的超巨大机器人"泰坦3"，平时停放在海底基地中，当万丈出战时会以二十马赫的速度来到万丈所在处，与他所乘的战机合体。

泰坦3从"第3次"中开始参战，以超强力的武器和高HP、强装甲而成为朗德·贝尔队中最强的战斗单位。在"第4次"中，更有一话加入了万丈患急性胃病而由于田管家驾泰坦3出战的剧情。

全高120米的无敌钢人，可以变型为巨型战车与巨型战斗机的型态，其招牌必杀技日芒攻击威力超群，在"大战"中与扎博特3的月芒攻击相映成趣。

☆圣战士登拜因(DUNBINE)

媒体：卡通片　登场年份：1983

贝斯特威尔，是位于异次元中的世界，在人类文明的几千年来曾有些迷途的旅人误闯异空间之门而来到这里，他们惊讶地发现，被称为大陆与海洋夹缝中的地中世界的这里几乎与人类的大地一模一样！不过这儿的人们拥有更先进的科技文明……



性格叛逆的青年摩托赛手座间翔，做梦也不曾想到自己竟

会成为迷途者中的一名，当他莫名其妙地被召唤到贝斯特威尔，已没有选择余地而只得加入那里"亚"之国领主多利克·路夫特手下的"圣战士"骑士团，并学习操纵一种叫奥拉战机(AB)的机器人。这种机器人是贝斯特威尔的标准化作战单位，只有生体能量(奥拉力)强的人才可以使它发挥强大的威力。而地中世界的人们少有奥拉力的强者，所以，现在的奥拉机师中，有很多都是与翔一样被召唤来的奥拉力强大的地上人。

亚之国的领主多利克是野心勃勃的强悍人物，他在地上界著名机器人学者休特·威朋帮助下开发奥拉战机并大力扩军，企图征服整个贝斯特威尔。座间翔察觉到其野心而逃离圣战士骑士团，并加入了反多利克的军事组织，与玛贝尔等同伴一起，联络其他国家的军队，反抗亚之国的侵略扩张。

而多利克的身边也并不那么平静，包托休特·威朋在内的亲信们，都在各怀机心地暗中进行着活动，终于，复杂化的局面使战火燃烧到地面上……

"圣战士登拜因"是一部世界庞大、角色众多、人物关系与故事脉落错综复杂的作品。除了翔和玛贝尔以外背负着父亲的污名而战的卡拉莉亚、骄傲的黑骑士巴恩、执着地向座间翔挑战的托德。

艾勒和茜拉两位女王与她们各自的旗舰长官，还有能站在人手掌上的小精灵等等众多形象鲜明的角色者给人留下极深的印象。在"第4次"及"EX"两部有AB系角色出场的作品里收入了原作中主要的角色和事件。

奥拉战机的尺寸，是所有超级机器人中最小的，全部AB系机器人中，最大的也不超过10米，翔先后搭乘的两架爱机登拜因与比尔拜因分另是6.9米与8.8米。不过，奥拉战机有一种特殊能力，即操纵者的奥拉之力若达到一定程度，并且处于极端的憎恨、愤怒情绪中时，机师会发生被称为HYPER化的异变，出现机身巨大化、装甲增强等现象。翔的几位宿敌在与主角们最后决斗时差不多都发生了HYPER化。

以剑为主要武器的奥拉战机，在游戏中设计了仅拥有"圣战士"能力的人才能够使用的必杀技"奥拉斩"与圣战士能力达到一定等级才会的"HYPER奥拉斩"，基本上符合原作中奥拉力越强的机师越能发挥奥拉剑威力的设计。



能靠奥拉力形成光子防罩的AB，拥有极强的机动力与灵活性，再加上恐怖的奥拉斩，成为"大战"中特殊而强力的一支奇兵。

☆重战机埃尔盖姆(L－GAIM)

媒体：卡通片　登场年份：1984

这是一场发生在遥远外太空的战争。潘塔哥纳星系，由双恒星形成的太阳与五颗行星组成，其中四颗行星都是作为人类居住区而存在的。

这里的人们，有着比地球更进步的技术文明，被用于军事的科技成果，便是被称作重战机(HM)的机器人。

与人类社会一样，这里也有着战乱和纷争，最后全星系虽然得到了统一，但统治者波赛达尔的强权暴政，使潘塔哥纳的人们仍然身处苦难之中。

在战火中和暴政下，遭受灾难的人们数不胜数，雅曼一族的王子塔巴·迈罗德便是其中之一，他驾着亡父留下的埃尔盖姆，与机械专家——好友米洛·加奥一起加入了波赛达尔反抗军。在旅途中，两位美丽的少女——阿姆与莉希先后与他化敌为友并跟随在塔巴身旁，对他表示好意，但塔巴的心中，始终牵挂着他失散的未婚妻珂珊·奥莉芙……



由"VR战士"角色造型监督、"五星物语"原作者永野护创作的"重战机艾尔盖姆"，是与永野一贯风格相近的造型作品。HM也是从"第4次"开始活跃的一系，不仅塔巴等主角，原作中的敌人如加布利特·加布里妮·摩·翰、以及一直以武器商人阿曼达拉的面目出现直到最后才露出真实身份的波赛达尔等，也在游戏中以重要敌人的姿态登场。

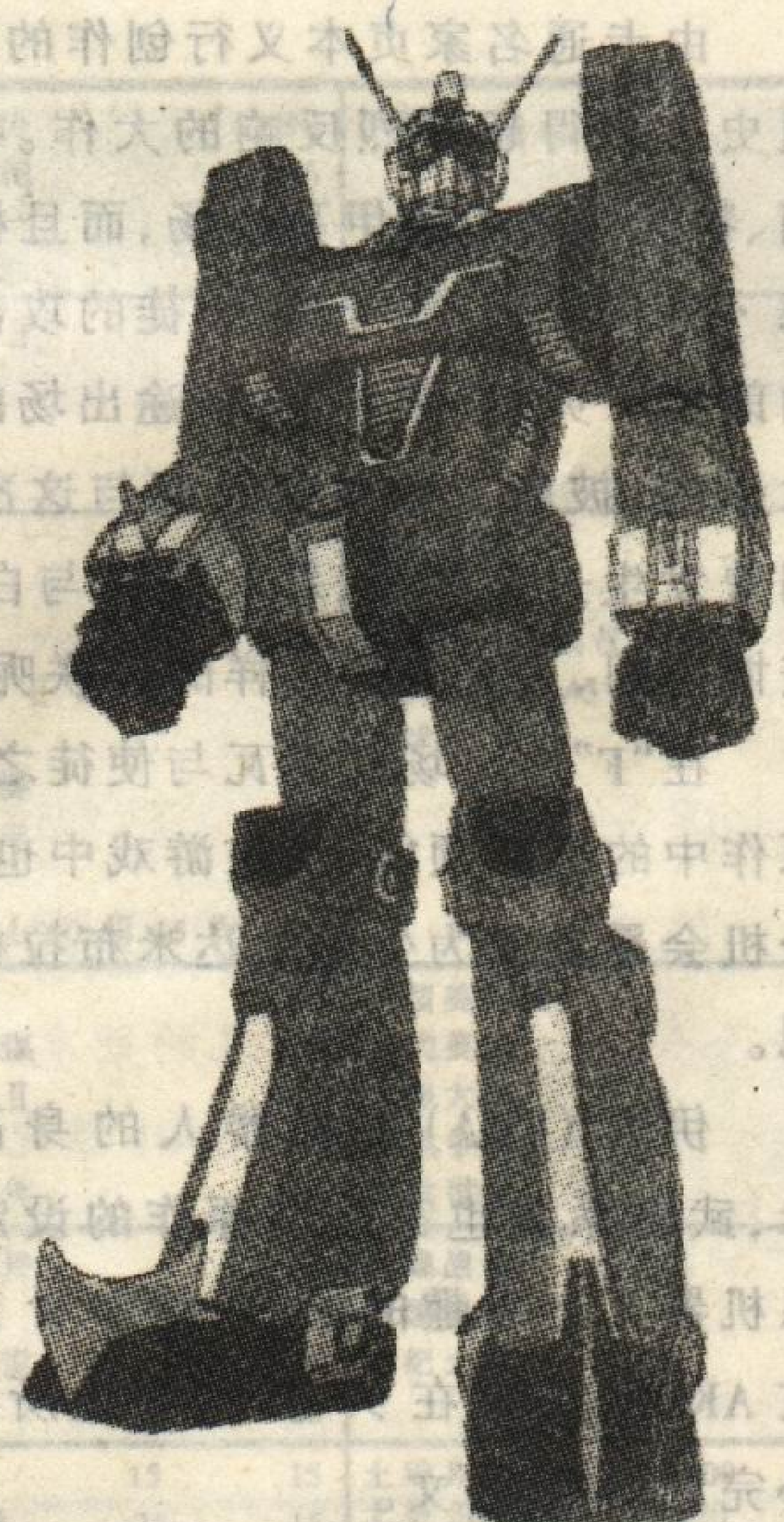
HM系机器人从十几米到二十多米不等，平均身高在20米左右，塔巴后期换乘的埃尔盖姆mkⅡ是其中唯一可以变形的一架。在游戏中，HM作为REAL系的典型机种，有着比MS(机动战士)系更为出色的表现而给人深刻印象。



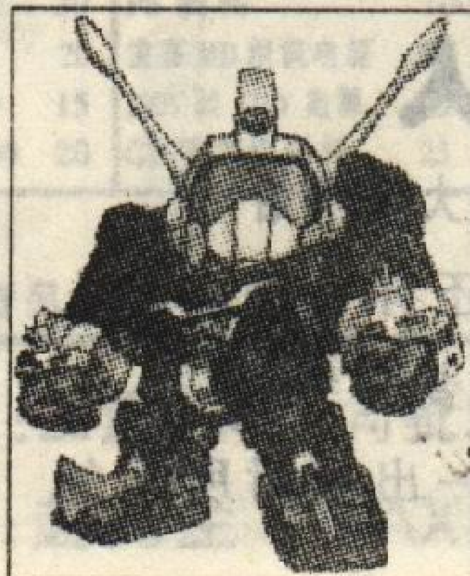
☆传说巨神·伊汀

媒体：卡通片　登场年份：1980

当不同的势力在相同领域进行开发而相遇时，便很容易产生残酷的纷争……在古代的人们开拓新航线，寻找新大陆时是这样，未来的宇宙开发中人类和异星人也是如此。从苏罗星的文明遗迹中发现的巨神伊汀，便引发了地球人与异星人巴夫克兰重机动军团间的战争。



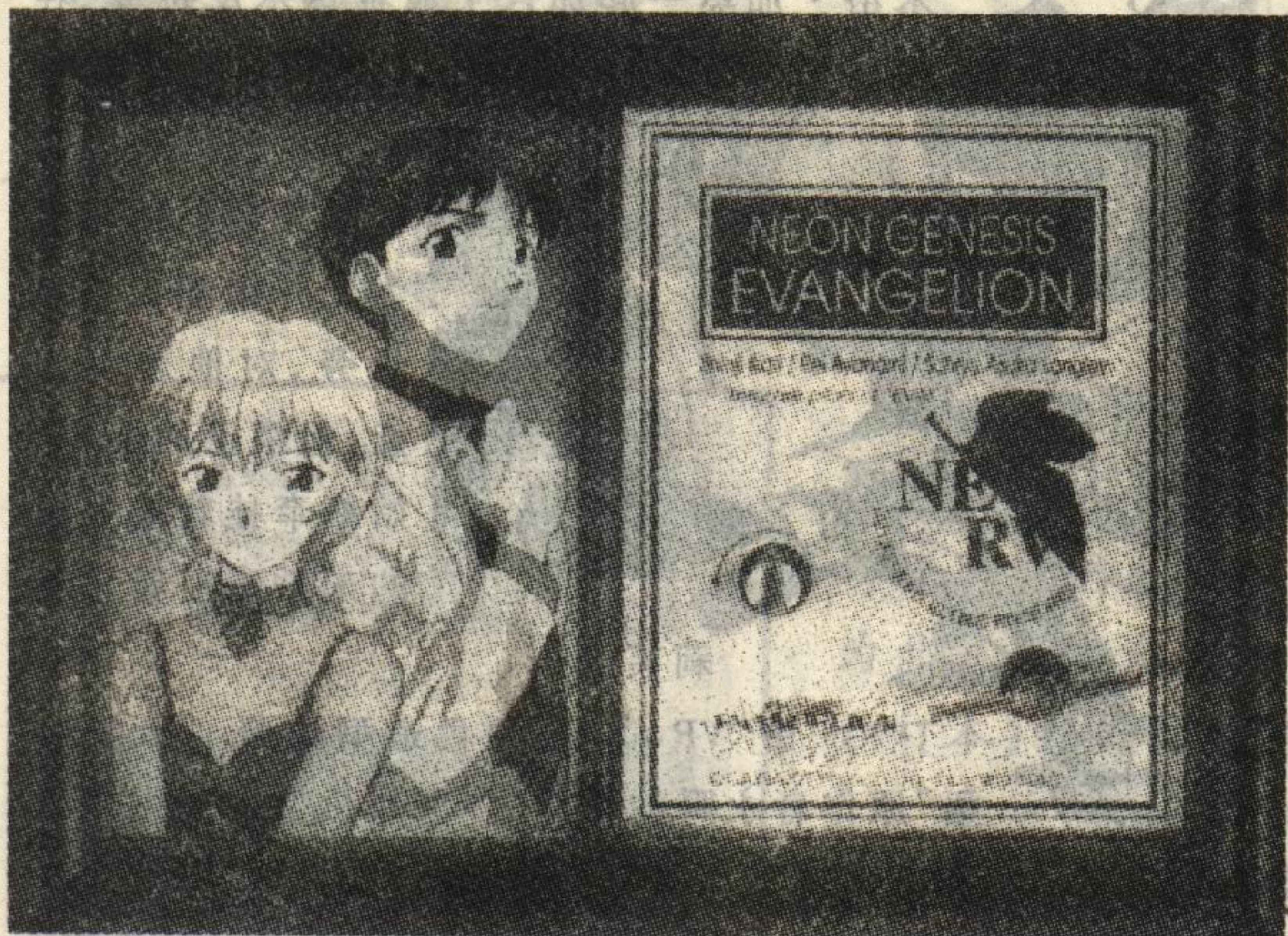
巨神伊汀是有着神秘能力的合体机器人，用名叫伊汀的集团精神能源驱动，当这种能量达到高度协调时，可以发挥无穷的能量！少年科斯莫等人成为它的机师时，便走上了他们的宿命之路……



在最新的"大战F"中登场的巨神伊汀是一架非常强悍的机器人，身高100米的伊汀虽比钢巴斯塔和泰坦3都要小，但HP值都凌驾于两者之上！另外，究极地图兵器"伊汀之剑"的威力和射程也和原作中同样无限大、无限远……

☆新世纪福音战神

媒体:卡通片　　登场年份:1995



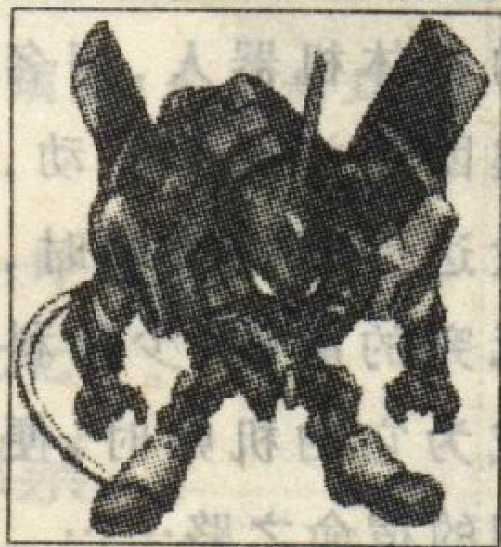
公元 2000 年,南极发生了一起神秘的超级爆炸事件,爆炸规模之大对全球造成了人类史上从未有过的灾难。称之为"第二次冲击"。

2015 年,来到第三新东京市的少年碇真治正准备与从事某秘密工作而离别多年的父亲见面,但刚下电气列车便目睹了恐怖的巨大怪物破坏街道的情景。随后,来接他的葛城小姐向他解释了这种名叫"使徒"的怪物真相,并告之其父便是为对抗使徒而设立的军事机构的总司令。此时,直真治又看到由父亲的机构派出的巨大生化机器人"伊瓦"(EVA)与使徒搏斗的情景。

好不容易来到了基地,同时,刚才驾驶伊瓦的机师——少女绫波莉负伤败下阵来。真治终于与父亲相见,岂知,父亲的第一个命令,便是命令他接替绫波,驾驶伊瓦去迎击使徒……

由卡通名家贞本义行创作的"新世纪福音战神",是日本卡通史上获得超热烈反响的大作。在"大战·F"中,碇真治、绫波莉、物流飞鸟也乘伊瓦登场,而且根据碇元渡司令的命令加入朗德·贝尔队。但很奇怪,使徒的攻击目标也跟着转向了伊瓦所在的朗德·贝尔,而且,从中途出场的白河愁与碇元渡交谈的只言片语中,披露了数年前元渡与这次任异星人总司令的萨萨纳恩间曾发生过某些事,那么元渡与白河愁、甚至已故的 DC 总帅比安博士间,又有着什么样的关联呢?难道说……

在"F"中出场的伊瓦与使徒之间仍然在进行着不断的战斗,原作中的绝对领能力,在游戏中也成为一种可怕的特殊设定,初号机会暴走成为生化人达米布拉格状态的特性,也在"F"中被重现。



伊瓦(EVA)系机器人的身高均为 40 米,武器系统也都遵循原作的设定。对这一系机器人有兴趣的朋友,请参看 KING 的好友 AKIRA 先生在 97 年 11 月上所著的"人类补完计划 G"一文。

☆"大战"原创机器人

媒体:"大战"系列游戏　登场时间:1991 年"第二次大战"开始

在"大战"系列中,除了"魔装机神"以外,还有一些机器人是完全为游戏而设计的,下面,便作一简要介绍。

盖休班斯托(PT 系)——"第四次"的主角一出场时所乘的





机体。实际上,这种被称作"独行轻骑兵"的机器人是在 SFC 过去的一款 RPG"英雄战记"中最早登场的。当时由原创角色基利亚姆驾驶,与阿姆罗的高达、威蛋超人、及假面骑士一起去与邪恶势力作战,而根据"第 4 次"里面的设定基利亚姆当时的那架 PT,便是 PT 的开发者——主角的父亲所赠。但奇怪的是,阿姆罗好象并不记得目前但任"奥古"干部的基利亚姆其人了。另外,主角最后的 REAL 系座机也是 PT 系,由破岚财团协助开发。







魔神帝王(MAZINKAISER)——在"F"中登场,是兜甲儿最后所驾驶的究极万能侠系机器人,在推出盖塔而著名的早乙女研究所协力下出品。能力方面足以和真·盖塔匹敌,并且装备地图攻击武器!

异星人的机体——在第 3 次大战中,来袭的异星人军队多数驾着地球的机体登场,而最上层的几位首脑所乘的便是游戏中原创的机器人。到了第 4 次,不仅高级军官,连一般士兵也都乘着全新的原装机体出战了,实际上,制造这些机器人的技术,有不少原本出自地球,具体请参阅"大战史"中"第 4 次"的部分。



(全文完,对于没有看到机动战士高达系列而感到遗憾的朋友,请留意下期中将刊出的"机动战士高达百年史")

编后语

自从"大战 F"发售后,没有过够瘾的玩家在闲暇之余又拿出以前的"大战"继续"攻读"。由于"大战"系列以其独特的帮事网络和简便的操作性使玩家可以纵观日本"机器人"动画与游戏的发展过程,**KING** 君便是"大战"系列的疯狂爱好者。以上便是他在节日中为迷友们献上的一份厚礼,但由于"大战"的历史亢长,而手头的资料又十分有限,因此有些著名的机器人(如百兽王、苍之流星 **SPT** 等)并没有作详细介绍,还请众迷友原谅,但这毕竟是 **KING** 君的一份心血,在这里本编辑部代表广大玩家向 **KING** 君致意。

玩家最后的收藏机会

紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏,共收录攻略30篇,并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍,文字流畅,简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评,许多城市已然脱销。本编辑部现尚有少量存货,望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室!

因为这是本刊第一次编辑的游戏方面的书刊,极具收藏价值。编辑部特决定对汇款邮购此书的朋友们免收邮费,也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。

存货不多,欲购从速!切勿乱汇款,以免造成不必要的损失。

好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》即将上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持,这其中既有一直关注它成长发展的老读者,又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来,编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到*1996*年*7*月至*12*月的各期杂志,针对这种情况本编辑部特决定推出《'*96*年合订本》。

《合订本》汇集了*96*年本杂志的所有内容,大*16*开本,*480*页。封面封底经过重新设计,非常精美。

每本 ***28*** 元

物超所值　永久珍藏

致读者

请注意,欲邮购杂志及其它书籍读者请与以下地址联系:

西安市雁塔路南段11号　发行部(收)

邮编:710054　电话:029-5511930　联系人:张立新

广州鸿腾有限公司

邮购价目表

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
世嘉中文智力卡	吞食天地Ⅲ	215	大富翁	110	三国演义	100	新光明与黑暗	128	忍者武雷传	90	圣战风云	120
	三国志Ⅴ	215	信长野望-霸王传	130	三国演义+织田信长	150	太空战士	165	阿Q连环跑	145		
	水浒传	195	新乞丐王子	225	信长野望-武将风云录	128	悟空外传	100	大战略Ⅱ	128		
	封神榜	190	织田信长	95	大航海时代	128	王者雄师	85	霸王三国志	128		
世嘉智力卡	信长野望-霸王传	110	新超级大战略	100	斩——夜叉圆舞曲	90	大航海时代Ⅱ	85	沙丘魔堡Ⅱ	38		
	梦幻模拟战Ⅱ	80	光之继承者	90	梦幻争霸战	90	梦幻模拟战Ⅱ续战篇	90	皇家血裔	95		
	众神遗产	85	皇帝财宝	100	古元封印	105	梦幻之星Ⅱ 80 Ⅲ 80 Ⅳ	70	A列车	90		
	太阁立志传	110	特殊部队357	100	大航海时代	80	光明十字军	90	石中剑	135		
世嘉卡	幽游白书	80	新超级玛莉兄弟	120	97FIFA	55	VR战士Ⅱ代	70	篮球飞人	40	天使之翼	38
	16街霸	140	双截龙	30	97NBA	55	雷电传说	45	雷鸟4代	30	英雄榜	60
	杨家将	130	玩具总动员	65	97明星足球	50	银河快枪手	55	复仇者	60	蝙蝠侠与罗宾汉	70
	格斗四人组3代	80	侍魂	65	疯狂赛车	35	空牙三合一	75	麻将Ⅰ 70 Ⅱ 110 Ⅲ	60	沙漠风暴Ⅰ 45 Ⅱ 55 Ⅲ	65
	豪血寺一族	90	魂斗罗 50 Ⅱ 60 Ⅲ	80	水浒传〈动作版〉	135	侏罗纪公园Ⅰ	60	顶级赛车	45	台球Ⅱ	40
	音速Ⅰ 35 Ⅱ 40 Ⅲ 45 Ⅳ 50 Ⅴ	55	12人街霸	50	美少女战士	55	侏罗纪公园Ⅱ	70	摔角擂台赛	60		
	七龙珠	55	空牙	45	阿拉丁	45	蚯蚓战士Ⅱ	80	空牙+雷电	75		
	狮子王 55 狮子王Ⅱ	110	战斧 125 Ⅲ 35 Ⅳ 50 Ⅴ	75	赌城	50	鸟人舰队	50	越空狂龙	55		
	风中奇缘	55	双枪Ⅱ	65	饿狼传说Ⅱ	85	红色战区	65	真人快打Ⅰ 30 Ⅲ 65 Ⅳ	70		
八位中文智力卡	第2次机器人大战	80	圣火列传	55	圣Ⅲ	100	林则徐禁烟	100	三十六计	95	三国英杰传	100
	吞食天地三代	85	争霸世纪	100	勇者斗恶龙	100	爆笑三国志	100	魔道士阴谋	100	绝代英雄	100
	封神榜	80	水浒传	100	大富翁	100	楚汉争霸	100	外星战士Ⅱ	100	上海大亨	100
	重装机兵	80	大战略	55	银河时代	100	决战太平洋	100	三国Ⅲ	100	魔城争霸战	100
	荆轲	55	萨尔达	50	龙珠英雄	95	创世纪英雄	100	战国群雄传	100	拯救世纪	100
八位智力卡	三国Ⅱ 80 Ⅲ 55 Ⅴ	60	吞食天地Ⅰ+Ⅱ	80	第四次机器人大战	75	成吉思汗	50	魔神英雄传	65	英雄战记	75
	吞食天地Ⅰ	50	恐龙斗士Ⅰ 55 Ⅱ	60	里见八犬传	60	铁拳对铜拳	65	大战略	45	帝国战记	50
	吞食天地 Ⅱ	55	水浒传	60	南北战争	50	冒险之书	75	萨尔达传说	45	世纪火战	50
	吞食天地 Ⅲ	75	勇者斗恶龙Ⅲ 75 Ⅳ	75	蝙蝠战士Ⅱ代	50	钢弹物语Ⅲ	75	半熟英雄	65		

类别	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
次世代配件	土星大摇杆	300	60	土星金手指记忆卡	120	20	土星记忆卡、加速卡、金手指四合一	135	15	PS组装手柄	40	20	世嘉手柄	15	15	土星方向盘	400	35
	土星记忆手柄	250	30	土星组装记忆卡	140	20	土星组装光线枪	80	30	PS制转	100	15	GB放大镜	25	15	土星3D手柄	220	20
	土星专用制转	85	15	土星加速卡二型	90	20	土星格斗连发手柄	80	20	世嘉MD组机电源	50	免邮费	土星原装手柄	100	15	超任组装手柄	35	15
	土星摇控手柄	245	20	(对应火热火热7)			PS记忆卡	90	15	220V转110V电源	40	免邮费	土星组装手柄	40	15	GB对打线	20	15
				土星原装枪	180	30	PS原装手柄	100	20	GB手掌机摇杆	25	免邮费	土星六分插	200	15	GB对打线	20	15
																土星透明手柄	50	15

卡带邮资:一盘邮资15元;两盘20元;三盘25元

凡购本中心MD卡带满200元,本中心赠送一盘。300元以上赠卡二盘(赠卡邮资另付)

邮购汇款地址:广州市沙河顶水荫一横路40号602室　收款人:王慧　本公司批发各种游戏产品欢迎厂商、批发商来电接洽

TEL:(020)87632367　邮编:510075　联系人:赵先生　FAX:(020)87632367　(020)90786852

济南 圣龙电子游戏专营店

本店为四通国际贸易公司授权世嘉土星机指定经销商

★主营土星(SS)机、索尼(PS)机、任天堂 64 位机(N64)、世嘉 16 位机、SEGA 彩色手掌机、GAME BOY 手掌机,及各机种对应的光碟,卡带,周边配件。(如方向盘、大摇杆、光电枪、VCD 电影卡、GB 放大镜、皮套等……)。

★办理批发及邮购业务。(因价格时有变动,请来电查询)

★维修各种机器,免费为玩友校正光头(当面校正)。

★为方便本市玩友,可在本店预订各种机器、软件及机种交换,旧机换新机,并免费为玩友代售旧机和软件。(只限本市玩友)

★新到各种大幅游戏招贴画,每张 15 元(本店会员,每人免费赠送一张,只限已入会会员)。

地址:济南市经四路商业街 16-2 号(经四纬十二路向西 50 米)乘 1 路、14 路公交车至经四纬十二下车即到。

邮编:250022　电话:(0531)7965397　(0531)9055657

本店各分销商:(长期经销以上各类产品)

烟台市芝罘区虹口路 19 号(宏盛音像总汇)　联系人:于利胜　电话:1395357122

济宁市职业一中西邻,消防队东侧(新时代电脑商行)　联系人:刘景春　电话:(0537)2344104

聊城市东关街 78 号(世佳商店)　联系人:王月增　电话:(0635)8213562

潍坊市民生街东侧(小天堂游戏音像专卖店)　联系人:张晓鹏　传呼:(0536)127-2080585

沈阳跳蚤市场　游戏批发中心

●批发零售各种土星、索尼、N64、超任及光盘机,世嘉、GB、GG 掌上机及各种配件

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
SS、PS、N64 三用方向盘	460	SS 金手指(含书)	135	PS 连发柄	65	三用 AV 分插器	80
SS 原装方向盘	260	SS 四合一金手指	150	PS 对战柄	70	SS(PS)过机线	15
SS 原装六分插	230	SSVCD 卡	600	PS 飞行柄	130	SS(PS)各种机型新老光头	
SS 原装樱大战记忆卡	135	SS 原装黑透明柄	70	PCVCD 卡	700	超任光盘机(含五张金盘)	1300
SS8M 记忆卡	100	SS 原装 V(胜利)柄	80	SS(PS)两用枪	120	台湾主板世嘉Ⅰ(赠卡)	290
SS16M 记忆卡	135	SS 连发柄	55	PS 光枪转换器	85	台湾主板世嘉Ⅱ(赠卡)	260
SS 台式无线摇杆	255	PS 金手指含书(2 本)	150	PS 光枪转换脚踏板	60	超任世嘉两用枪	75
SS 台式有线摇杆	170	PS15 区记忆卡	65	PS 组装光枪	65	220V 转 110V 电源	35
SS 元线摇控柄(对)	280	PS120 区记忆卡	150	SS(PS)RGB 线	40	松下 300、原装枪、原柄	
SS 原装光线枪	220	PS3D 振动手柄	150	SS(PS)专用制转	70	原版盘、配件有售	
SS 组装光线枪	65	PS 原装柄	90	万用制转	110	世嘉视频转换盒	15

世嘉彩色手掌机 880 元　彩色 GG 机赠卡 750 元　万信 GB 机 330 元　超薄 GB 机 460 元

GB 配件:扩音器/放大镜/皮套/手柄/电源/镜子/对打线　35 元/25 元/15 元/15 元/15 元/15 元

独家推出　台湾精装宠物 10 合 1:60 元　精装语音大恐龙:50 元　其它种类宠物一律 30 元

世嘉(MD)卡种类一百多种　GB 卡六十多种　FC(8 位)卡一百多种　经销各厂学习机,游戏机。

大优惠:凡寒假期间在本店一次购物百元以上者均有礼品相赠,请不要错过时机!

以上价格不含邮费。邮购时,请在汇款单附言档上注明所购商品,邮费多退少补,款到立即发货。单独索取详细资料 1 种 3 元,2 种 5 元,全部 10 元。

地址(汇款地址):沈阳市和平区北市一街 56 号,沈阳跳蚤市场一楼 18C 号。邮编:110002

联系人:李彬(小姐)　电话:024-2521225　传呼:(024)128-5012107　批发业务联系电话:1394007836

乘车路线:沈阳北站乘 209 汽车,南站乘 610、无轨 12 路、6 路到北市场下车即可(北市百货大楼南行一百米)。

锦州分店:中央大街新华书店北侧第一层　联系人:马宏旭(先生)　电话:0416-2130746



南京新世界

★日本世嘉土星机及配件软件在江苏、安徽地区总代理

★诚征苏、皖各地市代理商以及特许加盟店



世嘉五代Ⅱ型(双手柄+电源+视频转换合+送卡一合)	250元	任天堂手掌机(GB)(送四节原装电池)	330元
世嘉土星机(日本)(原手柄+电源+AV+直读)	1450元	任天堂64位机(日本)(原装手柄+电源+原装配件)	1450元
索尼游戏站(日本)(原手柄+电源+AV+直读)	1500元	超任一套(原装主机+34M磁碟机+双手柄+双电源)	1650元
世嘉土星机(日本)(原装附件+直读+保修卡+中文说明书)	1500元	N64光碟机(送66个节目碟2张)	2850元

土星组手柄 40元	土星大摇杆 180元	PS组装手柄 45元
土星原手柄 80元	土星加速卡8M 50元	PS原装手柄 90元
原装记忆卡 160元	土星加速卡16M 80元	PS记忆卡 90元
土星组装枪 80元	土星加速卡32M 160元	PS、SS制转 90元
仿原装枪 120元	土星原装方向盘 330元	PS、SS、RGB线 30元
原装土星枪 220元	土星光头 260元	PS、SS对战线 60元
土星电影卡(2.0版) 700元	PS光驱 280元	PS、SS端子线 40元

土星Ⅱ代4合1全功能卡(16M加速卡+记忆卡+金手指卡+密码卡+兼容卡) 160元

GB卡:52合1;32合1A04;24合1;35合1;45元
洛克人;95格斗;侍魂;斗神传;世界英雄;男儿当人樽;阿拉丁;狮子王;忍者龟;魂斗罗;忍空;45元
中文三国志12合1;95元;三国志中文;97FIFA;月影村怪物;玛莉兄弟;幽游白书;45元;宠物鸡;四驱车;口袋怪物;96格斗;85元;6合1(C);115元;9合1(C);10合1(E);14合1(A);11合1(B);12(F);180元;40合1(不重复);120元;26合1;96格斗;120元;5合1(C);7合1大金刚;140元。

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易有限公司正式授权的日本世嘉土星及配件软件在江苏、安徽省的总代理,本中心是专业的游戏机批发经销商,长期批发、零售次世代(土星、索尼)及N64、超任机和日本、美国、港台最新游戏机、卡、软件。周边齐全,大量批发,为进一步扩展销售网络,现向江苏、安徽各地市实力雄厚的零售商征求代理商以及特许加盟店,提供良机,保证质量,统一广告宣传计划及店铺形象管理。

以下各商号已取得四通国际贸易有限公司认可的指定经销商资格:

名称:南京新世界贸易批发部	**名称:常州电玩迎春精品店**	**名称:芜湖公德林商店**
地址:南京中山东路11号	地址:常州小营马前埠63-2号	地址:芜湖市新芜路36号
名称:扬州小霸王专卖店	**名称:常州市电玩新华精品屋**	**名称:南京百胜电子通讯器材公司**
地址:扬州国庆北路273号	地址:常州市南大街133号音像书店内	地址:南京中央路226号
名称:常州飞龙电子商店	**名称:常州佳韵电玩俱乐部**	**名称:镇江市京口永成商行**
地址:常州和平南路62号	地址:常州市青果巷24号	地址:镇江四箴里7号
名称:镇江利万家游戏机专营店	**名称:常州市电玩迷商店**	**名称:镇江京口智禾世家游戏机专卖店**
地址:镇江双井路9号	地址:常州市广化街111号	地址:镇江甘露商城一楼14号
名称:泰州市新时代游戏机专卖店	**名称:常州永红海风商店**	**名称:合肥梦幻游戏机专营店**
地址:泰州市公园路122号	地址:常州市清潭路141号	地址:合肥市安庆路156号
名称:淮南超腾多媒体电玩专卖店	**名称:盐城市次世代游戏总汇**	**名称:无锡市西门小霸王公司公营部**
地址:淮南市陈东路22号	地址:盐城市开明巷34号-2	地址:无锡市西门人民路27号

南京新世界游戏贸易商行:南京中山东路113号 电话:025-4545355 联系人:卫先生

南京新世界游戏专营商店:南京中央路30号-5 电话:025-3603814 联系人:高小姐

南京新世界游戏批发中心:南京健康路185号-2 电话:025-6626111-305 联系人:谢小姐

邮购地址:南京中央路30号-5 邮编:210008 联系人:高云 (由于时间限定,价格如有出入,以电询为准。)

注:请在江苏省、安徽省地区未取得合法销售权的商家速与本中心联系 电话:025-4545355

地址:南京中山东路113号 电话:025-4545355 联系人:卫生先



四通国际贸易有限公司

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD

尊敬的世嘉土星用户：

您好！

敝公司正式代理日本世嘉公司(Sega Enterprises,Ltd)土星主机、软件、周边设备以及其他世嘉产品在中国大陆销售业务已经一年了，期间得到全国各界玩友的支持和厚爱，我们被玩友们的热情和执着所感动，这已成为我们努力工作的动力之一。我们借此机会谨祝各位新春愉快、新的一年玩的更痛快。

近来时有玩家反映有人以四通名义或冒充四通代理产品进行各种活动，给当事人和我们带来直接的负面影响，谨希望各位朋友当心为荷。如在购买主机时请认清其外包装的防伪标记和不干胶封，及内装的中文说明书和保修卡。请认清配件上的防伪标记或销售标识。如您在购买前需了解有关情况，或在购买后需澄清疑问的话，请及时与我们联系。

上期本杂志刊登了敝公司在各地的代理/指定经销商和特约经销商名单，各地地反映十分强烈，敝公司希望在以下有我们代理的区域内有意成为经销商的朋友们分别与名单中的商家联系洽谈：

黑龙江省：哈尔滨市奔腾电子经销部
电话：(0451)2619605　联系人：赵先生

吉林省：长春市恒宇科贸责任有限公司
电话：(0431)5677065　联系人：夏先生

辽宁省：沈阳市电精游戏专卖店
电话：(024)6250074　联系人：高先生

河北省：石家庄英特游戏机销售中心
电话：(0311)7763555　联系人：王先生

山东省：淄博市张店人民商场永兴门市部
电话：(0533)2183989 转 4055　联系人：闫小姐

河南省：河南美佳实业发展有限公司
电话：(0371)5951410　联系人：王先生

四川省：成都天意科技开发有限公司
电话：1398023627　联系人：袁先生

湖南省：长沙益友工业贸易有限责任公司
电话：(0731)4427424　联系人：严小姐

江苏省、安徽省：南京新世界电子电器批发中心
电话：(025)3603814　联系人：卫先生

云南省：昆明惠财电子有限责任公司
电话：1398719959　联系人：何先生

西北地区：西安市华诺公司
电话：(029)7423276　联系人：赵女士

为满足全国各地玩家的需要，敝公司邮购部将继续办理邮购业务，主机为标准配置，同时配有四张正版软件。另有不同品种的原装周边设备。因主机、周边设备、软件价格时有浮动，且品种繁多，这里不一一列出，如有需要请先电话垂询为盼。邮购费主机每台加 100 元，周边设备每个加 50 元，软件每个加 15 元。

地址：北京市海淀大街 2 号四通大厦 5 层
邮编：100080
电话：010－62610155
传真：010－62610154
联系人：左源、王爱红(邮购部)

天津 海达

——只要了解海达就会相信海达

批发兼零售

多年老店，有众多客户称赞的信誉，从配件到整机，从世嘉卡到次世代光碟，品种应有尽有。最低价格的保证，只进精品，不售次货的信念，使海达有足够的实力，全方位地为每一位新老客户服务。以最低价大量批发次世代游戏光碟及各种游戏机，将实惠真正让给客户。

专业维修

本店具有长年维修各类游戏机的丰富经验，独特的调试手段，对次世代机最关键部件(光头)更有独到的维修技术，能使你的机器有效延长使用寿命并起死回生。

发烧器材

精品器材，高清晰度的彩电，彩监，PC－TV 配上相对应的 S 端子，RGB 端子，使游戏的视听享受达到极限，精品游戏配上精品器材，是发烧的更高层次。

海达电子经营部
地址：天津市和平区大沽北路 2 号
电话：022－27307457
邮编：300022

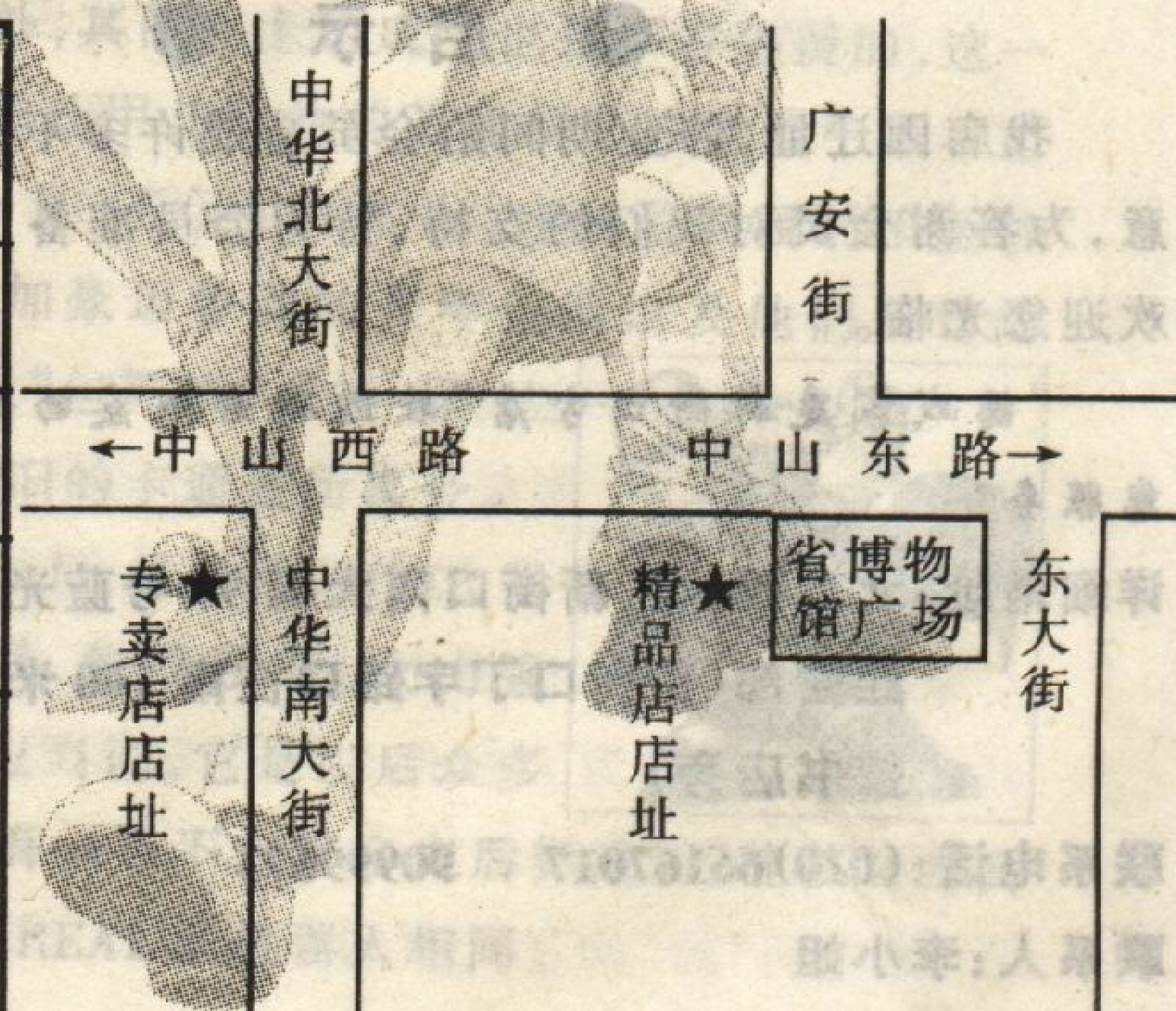
海达电器经营部
地址：天津市和平区哈密道 1 号
电话：022－27218594
邮编：300020

河北石家庄英特游戏机销售中心

四通国贸授权河北省总代理

本中心专业经营土星(SS)、索尼(PS)等次世代主机，各类游戏软件及周边设备的批发零售业务，游戏软件繁多，配件品种齐全，质优价廉，现诚招河北区域经销商；中心拟在春节间举办土星对战格斗游戏《生与死》大奖赛，并且从即日起开展 98 新春大酬宾活动，欢迎广大玩友光临；中心在石家庄市设有连锁店，即英特游戏精品店(桥东)及英特游戏专卖店(桥西)。

名称 \ 内容	销售中心	英特精品店(桥东)	英特专卖店(桥西)
地址	石市联盟西路 28 号	中山东路 306 号	中华南大街 10 号
电话	0311—7763555	0311—9059720	1393316722
联系人	王先生	王女士	曹女士
乘车路线	市内乘 8 路 107 路联盟路口下车西行 200 米路北	市内乘 1 路 5 路博物馆下车博物馆广场西侧	市内乘 6 路人民商场下车即到



游戏家庭 次世代精品荟萃

“游戏家庭”新春惊喜大派送,凡见此广告来总店及其它分店消费 50 元以上的朋友均赠送“97 拳王”或“天草降临”大型精美彩画一张,会员可凭新会员卡于总店及新街口分店免费领取其中一张,如需两张加 5 元即可,免费向广大玩友提供各类次世代秘技、金手指。

“游戏家庭”备有各类次世代主机,周边设备及节目,品种丰富,价格低廉,欢迎广大同行前来洽谈业务。

办理各类次世代产品的邮购及维修业务。继续提供次世代主机专用显示器,1000 元/台(不邮购)

“好消息!” 为解决玩友的烦脑,我店特办理次世代主机的回收及交换业务(好坏均可)。

名称	价格	快件邮费	名称	价格	快件邮费	名称	价格	快件邮费
SS、PS 原装手柄	80	20	SS、PS 金手指卡	100	20	SS 手柄多插	260	30
SS、PS 组装手柄	30	20	SS、PS N64 通用方向盘	450	160	SS 原装解压卡(2.0)	900	20
SS、PS 专用制转	70	20	SS 原装记忆卡	220	20	SS 台湾产解压卡(2.0)	600	20
SS、PS AV 线	30	15	SS 组装记忆卡	100	20	PS 原装记忆卡	150	15
SS、PS S 端子	40	15	SS 4M 加速卡	160	20	PS 组装记忆卡	70	15
SS、PS RGB 线	50	20	SS 1M 加速卡(天草)	70	20	PS 手柄多插	300	30
SS、PS 对战线	60	15	SS 组装光枪	70	40	PS 连发手柄	60	20
SS、PS 双用光枪	70	40	SS 原装光枪	180	40	PS 解压卡(2.0)	700	50
SS、PS 原装激光头	260	15	SS 原装 3D 手柄	230	30	SS 原装透明手柄	70	20

邮购地址(总店):北京东城区鼓楼东大街 47 号 收款人:陈雅清 邮编:100009
热线电话:(010)64028873 业务联系:01381072655

燕山店:北京燕山区燕化总厂医院南侧康乐副食店内(乘 5、6、7、8 路医院下车即到) 电话:69336448 69348883 联系人:殷师伟
崇文店:北京崇文区广渠门内大街 88 号 玮奇游戏专卖 电话:67151137 联系人:甘雨
丰台店:北京市丰台区西罗园商业街 84 号(14、381、343 四路通下车路口往东 100 米路南) 电话:67266678 联系人:罗旭
银力店:河北石家庄市清真寺街 116 号 BP:(0311)3818333 呼 60004 联系人:尹琦、李洪涛
唐山店:河北唐山市路南区新华道轻工鞋城 BP:(0315)126-8261386 联系人:翟志勇

“游戏家庭”带您进入崭新娱乐世界!

游戏家庭新街口分店(原平安里分店)

新店开业,特惠酬宾!次世代产品丰富多彩,凡 98 年 2 月底前光顾我店的朋友,均享受特别优惠。

我店批发、零售土星、索尼、N64 主机及周边设备,经销各类 GB 主机、GB 卡、MD 卡、超级任天堂、磁碟机、光驱等并承接各类次世代主机维修业务。

● 启示 ●

我店因迁址,停业期间给会员造成许多不便,特此表示歉意,为答谢会员对我们的支持,特为会员准备了精美的礼品,欢迎您光临。

“游戏家庭新街口分店”欢迎新老朋友的光临,并竭诚为您服务!

详细地址:北京西城区新街口南大街 99 号蓝光文化用品经营部(新街口丁字路口往南 100 米,北京电子科技书店旁)
联系电话:(010)66167017 90999673
联系人:李小姐

游戏家庭保定分店 次世代家庭

“次世代家庭”次世代精品天地

主营:土星、索尼、N64 等次世代主机、周边设备、超级任天堂、磁碟机、超任光驱、世嘉卡。

承接次世代主机改街机业务。

我店备有丰富多彩的次世代节目,任您选择,各类次世代主机、配件,品种丰富,价格优惠,欢迎各界朋友光临本店,“次世代家庭”为您提供最大的服务!

地址:河北保定市新北街 42 号
电话:(0312)5023270 联系人:付润东

KOEI

SEGA SATURN

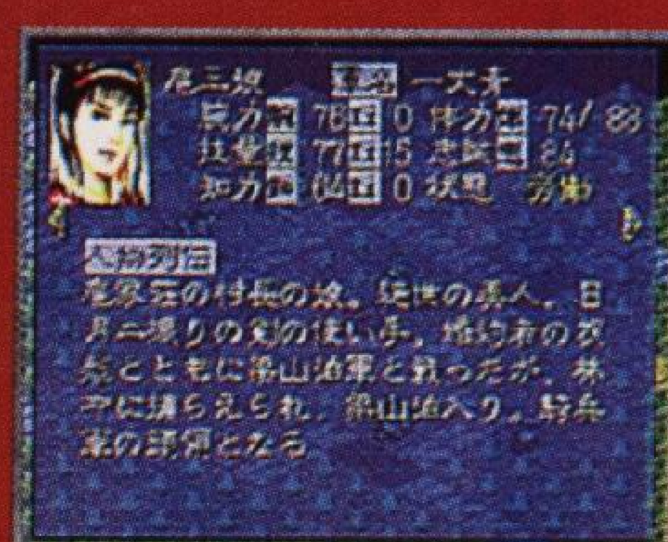
水滸伝

天導一〇八星









机种：SS
类型：SLG
厂商：光荣
媒体：CD-ROM

根据中国古典名著《水浒传》所改编的历史模拟游戏“天导一〇八星”在土星上发售了，其出色的人物肖像以及引人入胜的情节相信必会令你大呼过瘾！

耗国因家木，刀兵点水工，纵横三十六，播乱在山东！

ISSN 1004-373X





1 >
9 771006 865009

■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元